iunie 2005 Nr. 57/ anul VI Preţ 99.500 lei vechi / 9,95 lei noi
ISSN: 1454-9964

PC Games 4 fun



2 CD-uri

Super Demos

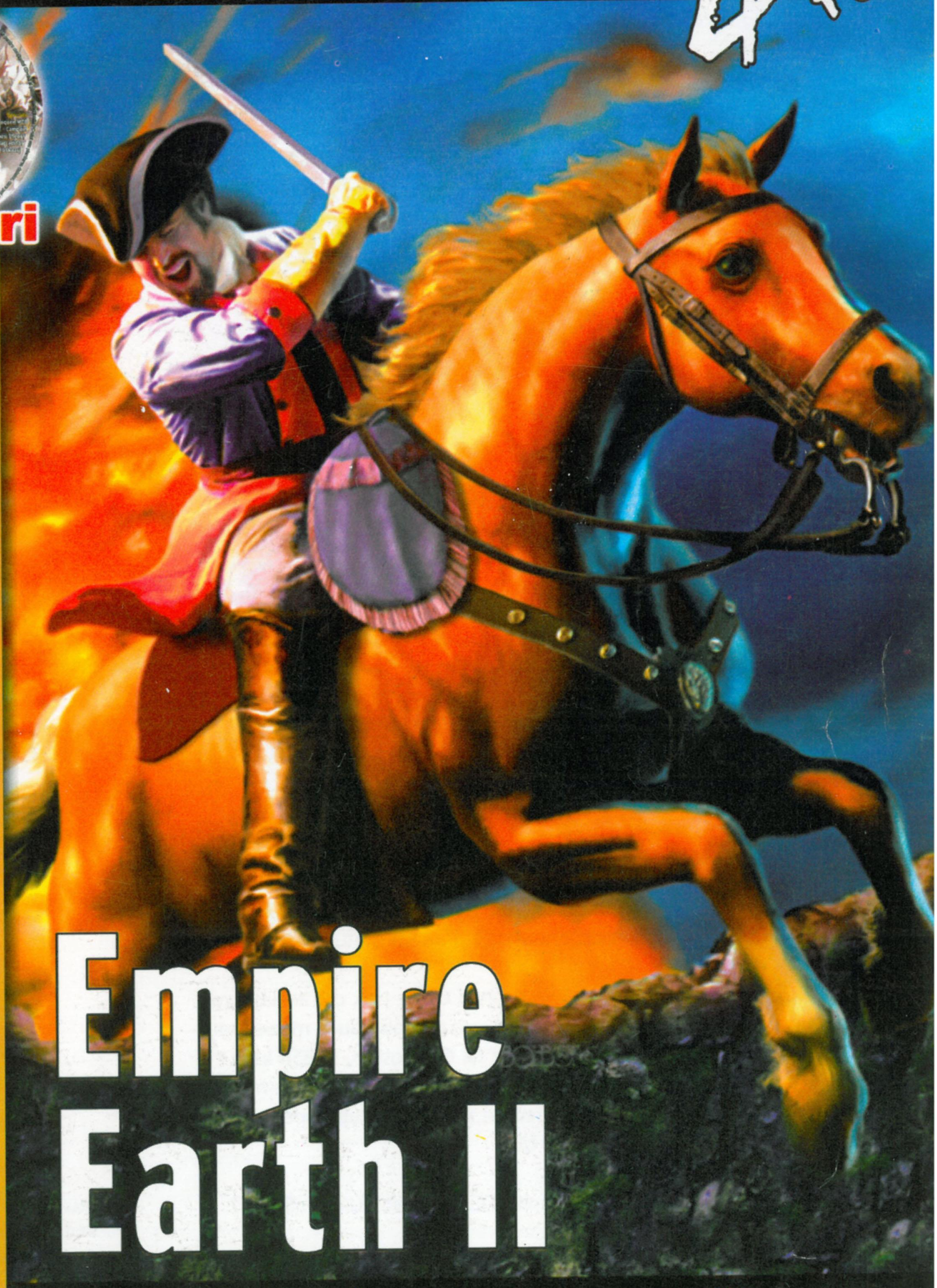
- Live for Speed 2
- Mythic Blades
- Pariah
- Project: Snowblind
- Cossacks 2
- Championship Manager 5



EST
elta Force Xtreme
acelaşi gameplay consistent, dotat cu o grafică
nouă generaţie, Delta Force Extreme
o readucere aminte foarte plăcută,
noianul gri al titlurilor contemporane.



TEST
.W.A.T. 4
ascaţii se întorc şi sunt gata să-i scuture zdravăn
e terorişti! Sunt mai tactici decât înainte?
unt mai uşor de „digerat"?
ăspunsurile le găsiţi în testul nostru.



Empire Earth II

AVANPREMIERĂ



Hellgate London

TEST



Stronghold 2

6 422223 000010

Aţi auzit de NGJ? Mda, încă o prescurtare... Este vorba despre New Games Journalism. Adică, acel jurnalism care, în viziunea lui Kieron Gillen (jurnalist independent) „explică şi transmite senzaţiile pe care le generează jocurile video oricui ar zăbovi să citească respectivul articol". Kieron, fascinat de articolul lui Jan Shanahan, „Bow nigger", referitor la **Jedi Knight II**, ajunge să conceptualizeze o nouă abordare a jurnalismului de games. Această abordare se rezumă la două idei:

1. Interesul depinde de jucător, nu de joc;

2. Trebuie să scrii articole de călătorie spre locuri imaginare.

Persoana I este utilizată datorită faptului că inter-activitatea inerentă jocului video implică unicitatea experienţei ludice... Adică, fiecare jucător este unic. Fiecare partidă este unică. Autorul scrie pentru că nu are de ales. Ceea ce el povesteşte nu a fost şi nu va fi simţit de nimeni altcineva (dacă aţi citit romanul lui Robert Graves „Eu, Claudius zeul" ştiţi la ce mă refer). Uneori, un joc prost poate produce o experienţă de neuitat. Asta-i bună! Înseamnă că noi practicăm NGJ fără să o ştim? Cred că un articol bun despre un joc este un articol agreabil la citit, care îi permite cititorului să afle dacă o să-i placă sau nu jocul, iar nu să-i ofere experienţe de lectură „unice" în care acesta să fie terorizat cu explicaţii 'telectuale despre reflecţiile socio-psihologice în care se va scufunda după uciderea unui hell knight în **Doom 3**. Jocul video nu este a opta artă, şi redactorii unei reviste de jocuri nu sunt nişte critici. Jocul video este o distracţie şi redactorii sunt nişte oameni de bine care vă indică gradul în care vă va plăcea să vă petreceţi timpul prin **World of Warcraft** sau **Knights of the Old Republic II**. Atât! S-ar putea să vi se pară o tâmpenie, dar ştiu că, la origine, testele jocurilor erau destinate să ajute jucătorii să aleagă ce jocuri să cumpere. Şi totuşi, între toate comentariile postate de voi pe forumul nostru nu am văzut niciodată ca cineva să ceară precizări care să-l ajute să se decidă dacă să cumpere cutare sau cutărică joc... Suntem atunci îndreptăţiţi să ne întrebăm la ce folosesc testele? Cred că este suficient să citiţi comentariile postate pe forumul PC Games 4 Fun ca să vă faceţi o idee.

Interesul pe care-l provoacă testele este:

1. să te distrezi citind;

2. să fii pe aceeaşi lungime de undă cu cel care testează jocul.

Punctul 2 este desigur cel mai important. Aproape toţi jucătorii au deja opinii formate despre jocurile testate, graţie screenshot-urilor, filmelor ingame, demo-urilor şi însuşi jocurilor jucate, de multe ori înainte de apariţia testului în revistă. Citind un test, ei îşi confruntă părerea cu cea a redactorului care testează, altfel spus, ei testează testul. Logica ne îndeamnă să credem că, pentru ca un test să primească teste pozitive, acesta trebuie să reflecte o opinie care să fie apropiată de cea a cititorilor. De altfel, nu este acesta oare scopul principal al test(er)ului, să încerce să retranscrie opinia pe care jucătorul şi-o va face despre joc? Deosebirea este că, în cazul nostru, jucătorul are deja o opinie. Cred că atunci când nici tu mai înţelegi ceea ce scrii este un semn că ar fi mai bine să te opreşti din scris...

CIPRIAN COROIANU
redactor-şef



57 iunie/2005

7 Sins



Stronghold 2



Killzone



Actualităţi

Avanpremiere



Teste

Strategy



Action



Simulation

Hardware

Console

Service

Concurs

Special

OPINIE
ERDEI JÁCINT

Tranzacţie galactică

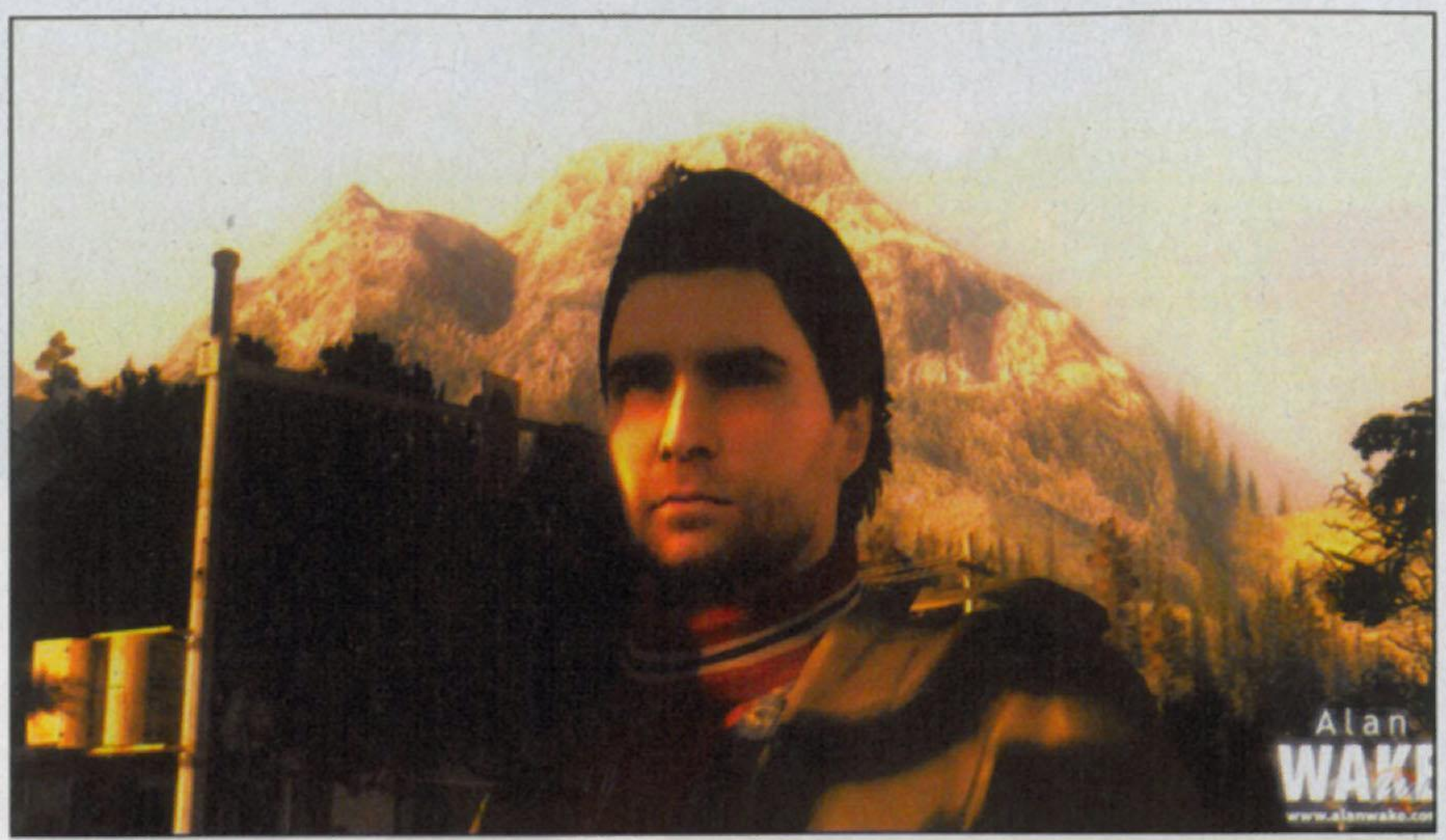


OK, OK ştiu că nu ţine neapărat de lumea jocurilor dar nu pot să trec peste acest eveniment: Adobe a achiziţionat Macromedia pentru neînsemnata sumă de 3,4 miliarde de USD. De acum încolo nu doar când vine vorba de Photoshop sau de Acrobat Reader ne vom gândi la Adobe, ci şi când vom făuri pagini web sau animaţii flash cu Dreamweaver, de exemplu. Tranzacţia a fost efectuată oferind acţionarilor Macromedia 0,69 acţiuni Adobe pentru fiecare acţiune Macromedia, şi evaluându-le pe cele din urmă la 41,86 USD, ceea ce include un bonus important faţă de preţul de 33,45 USD stabilit vineri la închiderea bursei. Adobe susţine că membrii conducerii Macromedia vor fi încorporaţi în structurile de conducere şi decizie ale noii firme care se va numi Adobe Systems, Inc. Cel mai interesant aspect al acestei întâmplări, este evident efectul pe care această unire îl va avea asupra tehnologiilor şi produselor software produse de cele două companii. Este foarte probabil, de exemplu, ca Macromedia Freehand să fie abandonat în favoarea concurentului său Adobe Illustrator. Nu trebuie să uităm de posibilele combinaţii de format care ar putea să apară. Să luăm de exemplu cuplul PDF+Flash care se poate dovedi foarte interesant, având în vedere ca ambele s-au impus ca standarde de facto în domeniul documentelor electronice, respectiv animaţiei pe Web. Pe de altă parte, va fi de interesant de văzut dacă uniunea va aduce îmbunătăţiri la capitolul meta-informaţie, la care nici tehnologiile PDF nici Flash nu stăteau prea strălucit. Primele reacţii ca al lui Nico Macdonald, editorialist care tratează subiectul Web încă din 1995, spun că uniunea nu va face Adobe să-şi îndrepte eforturile către Internet şi Web, aşa cum ar fi trebuit să o facă deja de multă vreme, dar în schimb ar putea pune capăt eforturilor în această direcţie depuse de Macromedia. Instaurarea unui nou monopol spurcat se conturează la orizont.

Remedy dezvăluie **Alan Wake**

Fără să scufunde în mister, Remedy Entertainement a lansat azi site-ul oficial al lui **Alan Wake**, jocul care va fi arătat la E3 2005 la standul ATI. Proiectul despre care s-au făcut o mulţime de speculaţii în ultimele săptămâni este un action thriller psihologic pentru PC şi console de generaţie nouă, care va avea aportul unui engine grafic deosebit, graţie colaborării cu faimosul producător de chip-uri grafice Radeon. Pentru moment, nu ştim mare lucru despre joc, însă Remedy a publicat două screenshot-uri şi un trailer pe site-ul jocului.

www.alanwake.com





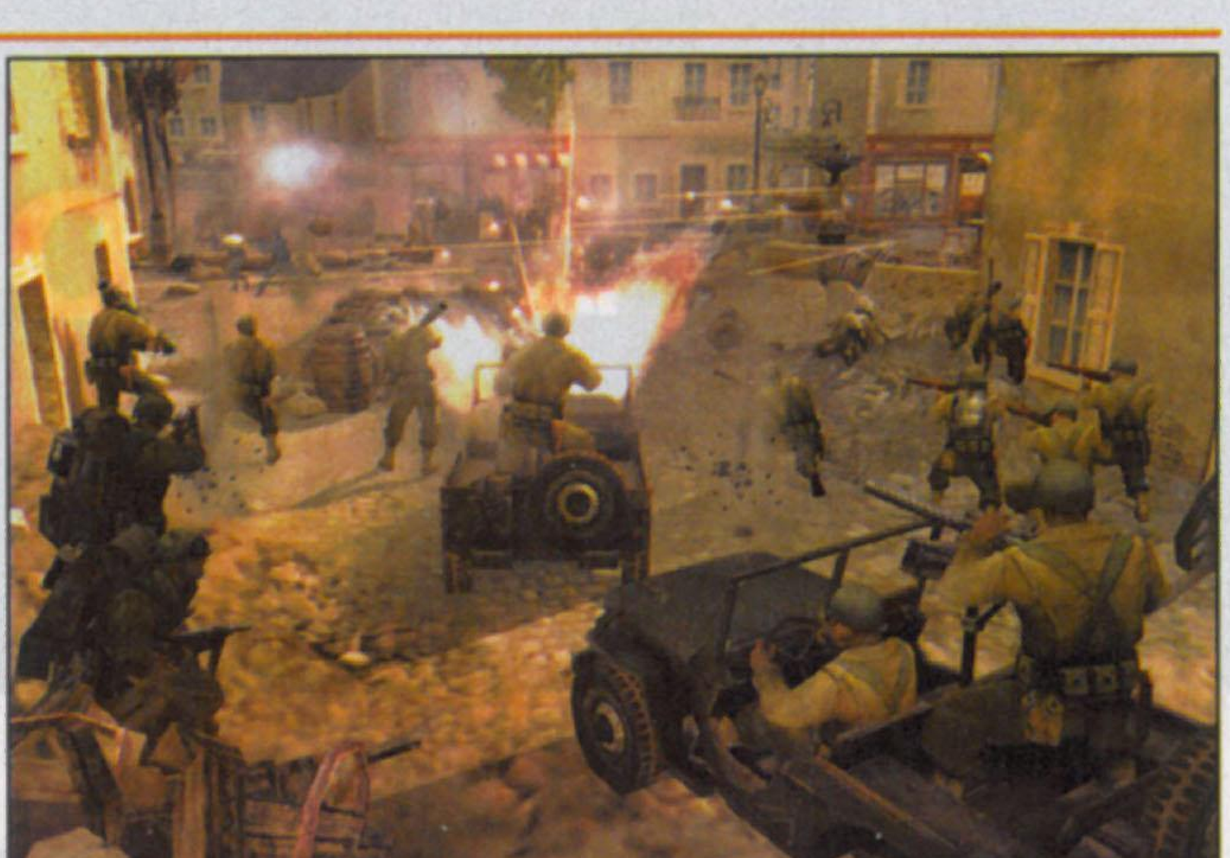
PSP apare în septembrie în Europa!



Sony Computer Entertainment a anunţat data de apariţie a PSP în Europa şi preţul acesteia. Consola portabilă a realizatorului nipon va apărea pe bătrânul continent la 1 septembrie 2005 la preţul de 249 euro. La acest preţ, cumpărătorii vor dispune de un Value Pack care va conţine aparatul, o baterie şi un încărcător, căşti stereo cu telecomandă, o husă de protecţie, un memory stick de 32 MB, un UMD care va cuprinde câteva demo-uri nejucabile... Preţul european este mai mare decât cele din Statele Unite şi Japonia, unde se situează în jurul a 190 euro. Totodată, primii cumpărători care şi-au făcut rezervare pe site-ul vor primi cadou un UMD al filmului Spider-Man 2. De remarcat că PSP nu va putea fi cumpărată în afara Value Pack-ului, care este unica opţiune pentru moment.

Potrivit spuselor lui David Reeves, preşedinte al SCEE, peste 100 jocuri sunt în fază de dezvoltare, dar lista titlurilor va fi disponibilă abia la lansarea consolei.

Company Of Heroes



Relic, drăgălaşa mămicuţă a unor titluri de mare calibru, precum **Warhammer 40k: Dawn of War** sau **Homeworld**, anunţă că, undeva prin 2006, preconizează să lanseze un nou joc de strategie, pe numele său **Company of Heroes**. Jocul va beneficia de engine-ul de ultima generaţie Essence, proprietate Relic, combinat cu câteva picături de Havok pentru toate gusturile, şi se va desfăşura într-o Europă măcinată de cel de-al Doilea Război Mondial. Aşteptăm cu interes.

Tribes **a murit!**

Vivendi Universal Games a răspuns (cam în ceasul al 12-lea!) întrebărilor multor fani neliniştiţi din cauza anulării patch-ului 1.1 pentru **Tribes: Vengeance**. Sărmana şi puţin numeroasa comunitate **Tribes** nu va mai vedea apariţia patch-ului pentru că acesta ar fi fost prea costisitor. VUG face caz de "greşalele" sale de marketing, între care apariţia unui demo singleplayer considerat mediocru.

Cea mai neagră veste este că marca **Tribes** pare moartă de-a binelea acum pentru VUG care nu mai are speranţe să o resusciteze; viitorul jocurilor **Tribes** sună cam asa: este foarte greu de imaginat - plus că nimeni nu se aştepta - dar actualului regim "dictatorial" de la VUG nu îi surâde deloc un viitor joc din aceasta serie.

Eh, putem totuşi spera în minuni: să nu uităm că Sierra închisese Dynamix după apariţia lui **Tribes II**, fapt care nu a împiedicat publisher-ul să comande apoi un **Tribes III** lui Irrational. Vânzările lui **Tribes: Vengeance** nu prevestesc însă nimic bun...



Gothic III: noi detalii

De la bun început trebuie spus că lumea lui **Gothic III** va fi de circa trei ori mai mare decât cea a insulei Khorinis din **Gothic II** şi vom putea vizita vreo 20 de oraşe şi sate. Clasele de personaje vor fi în număr de şase, între care gladiatorul şi necromantul. Dacă jucăm cu gladiatorul, vom putea lupta în diferite arene, între o aventură şi alta. Vor apărea şi scuturile, ca şi staff-urile magilor. Nu vor lipsi unele îmbunătăţiri care privesc scripturile şi AI-ul NPC-urilor. Vom putea decide acum, pe baza unui sistem de facţiuni dinamic, dacă să ajutăm sau nu eroul în timpul luptelor contra orcilor. Animalele îşi vor vâna automat hrana.



Sub aspect tehnic, trebuie spus că va fi implementat sistemul ragdoll pentru animaţii şi vom putea configura total interfaţa de control. Ni se mai promite şi o mai mare diversificare a story-ului, în funcţie de alegerile făcute de protagonist. Hmm, sună bine toate, dar dacă am reuşi să jucăm şi **Die Nacht des Raben** în versiunea **The Night of the Raven** până atunci ar fi perfect!



Anunţat **FSW: Ten Hammers**

Cu un milion de exemplare vândute pentru Xbox, **Full Spectrum Warrior** urla după o continuare, pe care Pandemic şi THQ ne-o anunţă cu fervoare. **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers** ne va arunca din nou în infernul războiului, încredinţându-ne câteva grupe de soldaţi pe care va trebui să-i controlăm prin locaţii ostile. Sunt prevăzute 12 niveluri şi o mulţime de noutăţi, între care vehicule, snipers şi scene de interior. Jocul ar trebui să apară pe PC, Xbox şi PS2 în iarna acestui an.

DICE Canada **pregăteşte un FPS secret!**

DICE a publicat pe site-ul oficial un şi mai oficial în care anunţă semnarea unui nou pact, pardon, contract cu Electronic Arts.

În acest act se stipulează că DICE Canada va dezvolta un alt FPS, a cărui apariţie este prevăzută pentru finele anului în curs. În comunicat ni se semnalează că jocul va folosi o marcă a Digital Illusions. Ce jocuri a dezvoltat DICE Canada? Mediocrul **Battlefield Vietnam** şi cele două add-on-uri ale lui **Battlefield 1942**. Ce poate să fie acest titlu nou? Hmm, **Battlefield 2** vă spune ceva? Cum timpul este prea scurt pentru dezvoltarea unui joc nou, s-ar putea să ne trezim cu un add-on taman la **Battlefield 2**...

Valve vs. Vivendi încheiat cu **scorul de 2-0**

Lungul şir de procese prin care s-au târât reciproc producătorul Valve şi publisher-ul Vivendi, de prin 2002 încoace, a ajuns săptămâna aceasta la un final cât se poate de favorabil pentru studioul "atleticului" Gabe Newell. Conform înţelegerii la care au ajuns cele două companii, Vivendi nu va mai avea voie să vândă jocurile Valve (**Half-Life, Half-Life 2, Counter-Strike,** CS: Condition Zero si **CS: Source**) în varianta "retail"- începând din 31 august, pierzând totodată dreptul de a acorda licenţe pentru aceste jocuri cybercafe-urilor din toată lumea, ticsite cu jucători boemi [burp] de **Counter-Strike**.

Şi uite-aşa, Vivendi încalecă pe-o şa,...

Vietcong **2**

2K Games, o subdivizie a celor de la Take-Two Interactive Software, au anunţat cu mult fast că pregătesc pentru PC **Vietcong 2**, sequel-ul mult apreciatului **Vietcong** şi al add-on-ului acestuia, **First Alpha**. Producătorii se bazează mai ales pe faptul că, la aproape doi ani de la lansare, încă mai există servere pline de jucători, iar comunitatea este în creştere. Le urăm succes!

Topul cititorilor PC-Games

Ca să ştii ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
(Ubisoft/Ubisoft)
CU PAŞI MICI ŞI REPEZI, Fratele Ciprian se apropie vertiginos de victimele sale, pentru a le face o spovedanie de zile mari.

2



SW: KOTOR 2: THE SITH LORDS
(Obsidian Entertainment/Lucas arts)
PALADINUL JACINT, cu lightsaber-ul său albastru pe umăr, a decis să pornească în drumeţii intergalactice pentru a-şi găsi jumătatea.

3

HALF LIFE 2
(Valve/Vivendi)
DIN CICLUL POVEŞTI NEMURITOARE, Şerban foloseşte gravity gun-ul pentru a-şi crea un pat confortabil deasupra redacţiei.



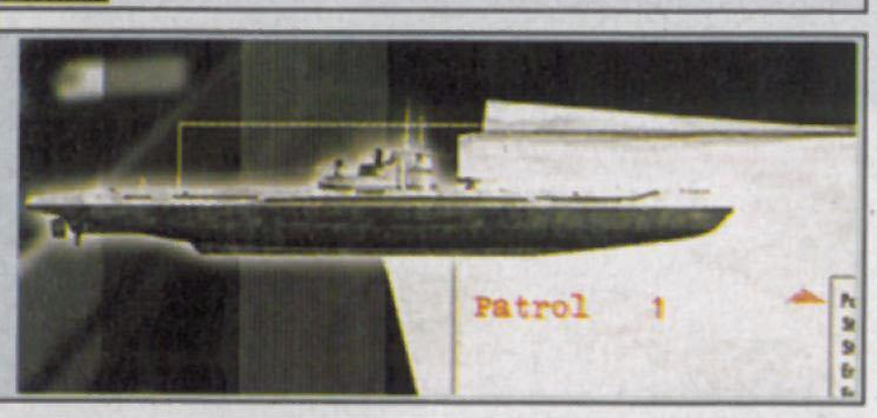
4



CHRONICLES OF RIDDICK
(Starbreeze/VU Games)
FRATELE PAVEL, TOCMAI EVADAT dintr-un azil pentru dependenţii de Heroes III, îşi caută reabilitarea jucând acum stealth shootere.

5

SILENT HUNTER 3
(Ubisoft/Ubisoft)
VIAŢA ÎN APELE războiului nu-i uşoară. Orice echipaj care se respectă ştie că, pe lângă torpile şi mâncare, proviziile trebuiesc completate cu bere.



6



DOOM 3: ROE
(iD Software/Activision)
LA VÂNĂTOARE DE FURNICUŢE, membrii redacţiei PC Games desfundă un butoi de bere în cinstea lui nenea Carmack.

7

SECOND SIGHT
(Free Radical/Codemasters)
DOTAT CU PUTERI extrasenzoriale, Ciprian se face nevăzut sub ochii întrebători ai fanilor, îndreptându-se spre prima berărie nemţească.



8



BROTHERS IN ARMS
(Gearbox/Ubisoft)
CAPORALUL JACINT încearcă din răsputeri să salveze umanitatea de la distrugere, folosind o puşcă, o caşchetă şi un hamburgher.

9

POP: WARRIOR WITHIN
(Ubisoft/Ubisoft)
DUPĂ PRELUNGI meditaţii, Şerban a reuşit să descopere în el luptătorul de care avea atâta nevoie. După aceea, s-a culcat din nou.



10



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
(LucasArts/LucasArts)
CUM PĂRINŢII nu l-au mai lăsat pe Paul să folosească lightsaber-ul din motive de securitate, acesta s-a hotărât să adopte metodele clasice...

(Dark) Prince of Babylon



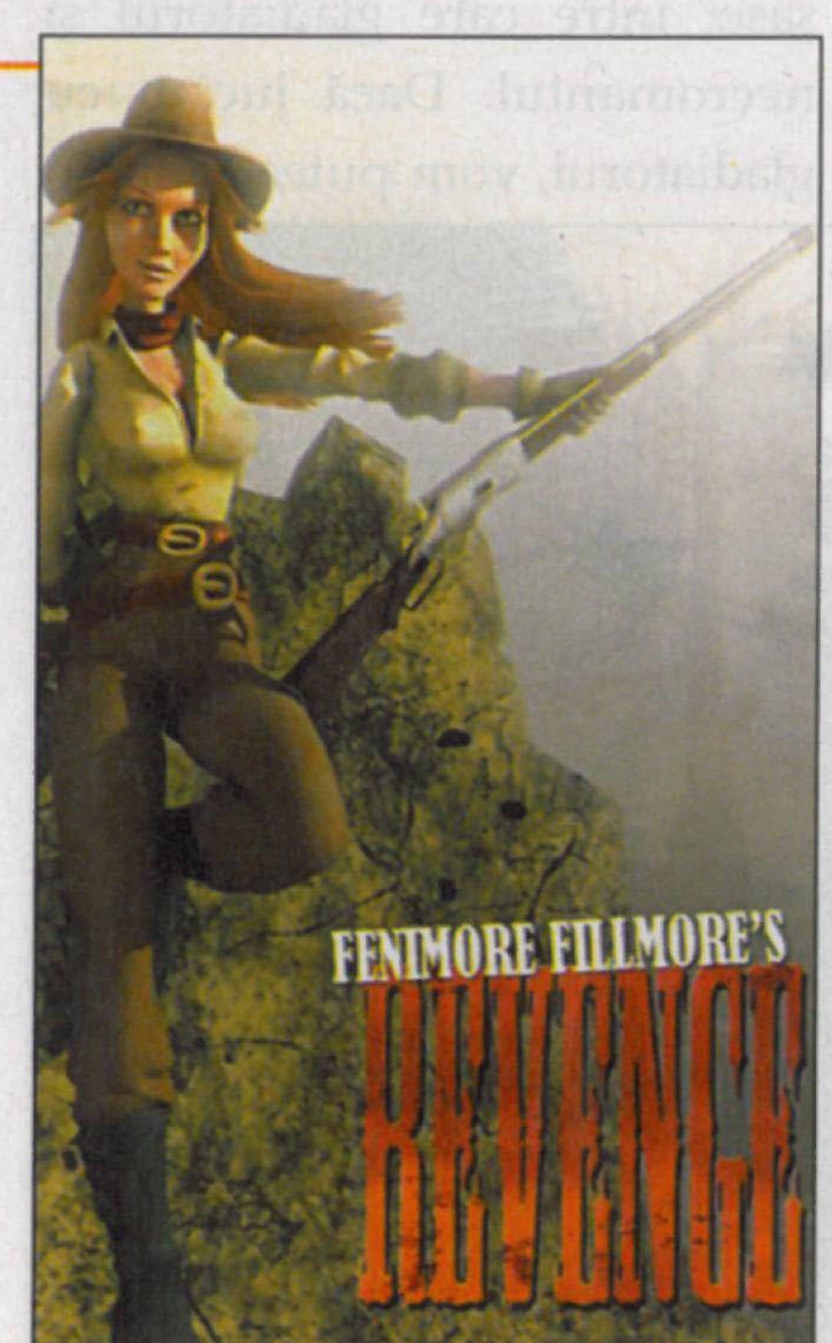
Tot mai negru şi mai nespălat se face Prinţu' nostru drag, care-n vremurile de demult se juca cu şoricei şi prinţese imaculate... În cea de-a şasea sa aventură, intitulată **Prince of Persia 3**, Prinţul şi a sa concubină Kaileena se întorc în Babylon, după o partidă nebună de păruieli în romantica Insulă a Timpului - doar pentru a se trezi într-o şi mai romantică împărăţie răzvrătită, măcinată de războaie, care-l întâmpină cu un loc de cazare "la răcoare". Salvat cu chiu cu vai de Kaileena (nu spun cum), prinţul îşi va începe aventura pe străzile infestate de gărzi, pornite pe urmele lui. Iar asta în timp ce spiritul Dark Prince, izvorât din măcelurile crâncene la care luase parte în "luna de miere", va pune stăpânire încet-încet pe toată firea lui aia nebărbierită.



De arme, acrobaţii şi abilităţi speciale noi nu vom duce lipsă, însă noutatea ar fi faptul că vom putea controla două personaje, fiecare cu un stil aparte de luptă. Şi care mai de care mai întunecat...

Fennimore **Fillmore's Revenge**

Fennimore Fillmore, unul dintre puţinii cowboys încă existent pe ecranele noastre, îşi anunţă revenirea undeva prin cel de-al doilea trimestru al lui 2006. Producătorii promit noi aventuri incitante, în acelaşi stil clasic de point and click, în acelaşi univers de vest sălbatic ca şi în **Westerner**.



Call Of Duty 2

Datorită faptului că, în 2003, **Call of Duty** a fost unul dintre cele mai apreciate FPS-uri WWII, încasând nişte note cum nu se poate mai bune, Activision plănuieşte să facă pe mama, iar Infinity Ward pe tata (sau invers?) şi să scoată pe piaţă **Call of Duty 2**. Se ştiau puţine despre acest anticipat titlu, până când Activision a decis să şteargă balele aşteptărilor de pe gurile nesătule ale gamer-ilor, anunţând că, undeva prin toamna acestui an, ne vom putea bucura de un nou FPS tactic de calitate. Nu a fost exclusă nici varianta pentru console, spre bucuria adepţilor acestor platforme. Dintre detaliile făcute publice de Activision voi enumera câteva: squad-based combat, obiective multiple ale misiunilor, diverse modalităţi de a le îndeplini, precum şi o porţie dublă de tactică - ce va forţa jucătorul să adopte un stil de joc mai puţin "Rambo" decât de obicei.



Trei RTS-uri panonice "pe vine"



În ultima săptămână, nu mai puţin de trei studiouri maghiare redutabile au anunţat că lucrează la câte o strategie în timp real ambiţioasă. Prima - până una-alta anonimă - aparţine trupei de la Stormregion (**Codename: Panzers**), fiind bazată pe o versiune mai nouă a engine-ului Gepard şi urmând a fi prezentată la E3 de către Deep Shi... ermm, Deep Silver.

A venit apoi rândul duo-ului Mithis - HD Interactive (Nexus: The Jupiter Incident), care au scos la iveală cel mai promiţător RTS dintre cele trei - **Joint Task Force**. Contextul jocului e unul contemporan (think **Generals**, **Act of War**...), imaginile arată bine de tot, iar pe de-asupra din echipa producătoare fac parte şi câţiva ex-Stormregionali, care lucraseră la primul **Panzers**! Un termen de apariţie ar fi vara lui 2006. În fine, cum nici un trio panonic nu e complet fără bătrânii Digital Reality (**Imperium** Galactica, **IG2**, **Haegemonia**, **Desert Rats vs. Afrika Korps**, **D-Day**), aceştia şi-au dat la rândul lor în vileag planurile de viitor, prin intermediul publisher-ului CDV. Titlul anunţat de ei este **War Front: Turning Point**, iar atmosfera una tipică WW2... dar cu posibilitatea de a tărăgăna războiul până-n 1949, graţie unor arme experimentale (care nu s-au făcut văzute şi auzite pe câmpurile de luptă din realitate). Şi acesta, tot pentru 2006.



Star Wars: Empire At War - Prima's Official Game Guide

Prima Games UK au dat publicităţii faptul că intenţionează să lanseze un ghid oficial pentru **SW: Empire At War**, ce va conţine o grămadă de date, incluzând descrierea detaliată a fiecărei unităţi în parte, precum şi diverse strategii pentru jocurile multiplayer. Costul va fi de 12.99 lire sterline. Pentru cei care nu ştiu, Empire at War se vrea a fi un RTS în care vom fi puşi în situaţia de a lupta, fie de partea Alianţei Rebele (the good guys), fie de cea a Imperiului Galactic, într-o încercare disperată de a restabili ordinea în galaxie, sau, după caz, de a distruge orice urme de rezistenţă.

Titluri de senzaţie la sfârşitul anului

Activision a anunţat recent că plănuieşte ca, până la sfârşitul anului, să lanseze pe piaţă o sumedenie de jocuri ce erau iniţial plănuite pentru anul fiscal 2006. Printre acestea recunoaştem nume precum **Call of Duty 2**, **Quake 4**, **True Crime 2** sau **X-Men Legends II**. Chiar dacă primul dintre acestea avea ca termen de apariţie toamna aceasta, celelalte jocuri (aşteptate de foarte mulţi dintre noi cu sufletul la gură) nu ar fi văzut, în mod normal, lumina magazinelor prea curând. Prin aceasta, Activision încearcă cumva să le mulţumească fanilor pentru devotamentul cu care au urmărit şi, evident, cumpărat produsele lor.

EA anunţă NHL 2006

Un nou titlu cu patru cifre în coadă, **NHL 2006** vine să continue neobosita şi măreaţa sagă a celor de la EA pe plaiurile jocurilor sportive. Vom avea parte, cu siguranţă, de acelaşi stil monoton şi de aceeaşi grafică fardată şi rujată pe ici, pe colo... ce mai, toate elementele ce caracterizează de atâţia ani francizele celor de la EA se regăsesc şi în acest titlu. Unii îl vor considera, probabil, o nestemată a hokey-ului de pretutindeni (sau mă rog, un puc de aur dacă vreţi), în timp ce alţii îl vor vedea drept o palmă dată gamingului mondial. Choose carrefully...

Mai multă anarhie!

Funcom a anunţat că va lansa, în această iarnă, un add-on pentru apreciatul şi multjucatul lor MMORPG, **Anarchy Online**. Lost Eden (numele add-onului) va da la iveală noi teritorii ce orbitează în jurul planetei Rubi-ka. Toate bune şi frumoase, iată un nou motiv de pentru împătimiţii acestui gen de jocuri, mai ales ţinând cont de faptul că **Anarchy Online** câştigă, pe zi ce trece, tot mai mulţi adepţi atât „neîntinaţi", cât şi ahtiaţi de titlurile concurente. Cu prezenţa pe piaţă a unor MMO-uri de calibru precum **Everquest 2** sau **Guild Wars**, competiţia pentru supremaţie e strânsă...

Cititorii întreabă...

... şuviţă verde răspunde!



PC Gamerilor: tot respectu`! Multe cuvinte de laudă vă adresez pentru revistă: este singurul motiv pentru care mai vizitez chioşcurile de ziare, de vreme ce naţionala de fotbal nu mai oferă cuvinte de laudă prin ziare. Şi să ajung la scopul scrisoricii mele electronice: pagina 78, a numărului 55 (foarte interesant, de altfel), plăci video frumoase (cu aspect de reactor nuclear, sau o poză de sirenă sumar îmbrăcată, aşa, ca să atragă privirile). În dreapta frumos: preţurile (o mică sugestie aici: scrieţi-le cu caractere mai mici, să nu se vadă deloc), care depăşesc salariul minim pe economie de n-ori. Nu toţi românii sunt fii de ambasadori, aşa cum nu toţi americanii îşi permit să le cumpere, dar nu cred că le cumpără prea mulţi gameri. Şi jocurile originale: altă boală a românului cu pretenţii de gamer. Adică sunt cam jumătate din salariul minim pe economie şi nu prea există mulţi doritori, cel puţin prin nordul ţării. Şi când te gândeşti că la urma urmei strângi banii (NU dai în cap), colinzi bunicile, vecinii etc. Ar trebui să te mulţumească jocul achiziţionat, hah. Cam greu. Care-i baiu`? Aşteptăm să ne îmbogăţim, să ne permitem tot ce zboară şi se târăşte în materie de soft-uri distractive? Nu mai e mult. Dar oricâte piedici ar exista, un gamer va face ce poate să obţină satisfacţia: noaptea de linişte – doar tu şi tastatura! Dar pentru 700 euro nici nu cred că încearcă. Aş vrea şi eu să admir peisajul lui ***Prince of Persia*** *sau* ***Far Cry*** *la valoarea maximă şi îi mulţumesc lui Dumnezeu ca alţii nu au nici pe de parte cât am eu. Dar va veni şi ziua când românii se vor trezi, vor accepta realitatea, vor începe să facă ceva (că tot încep din `89) şi se vor bucura mai mulţi de minunile gaming-ului. Până atunci, să sperăm că vom avea pentru ce să speram (jocuri bune). Eu mai am de aşteptat, că aici în capu` lumii îmi trebuie 40 zile să mi se repare o unitate optică, dar aştept ca tot românu`: cu speranţa. Felicitări pentru treaba bună de la revistă!*

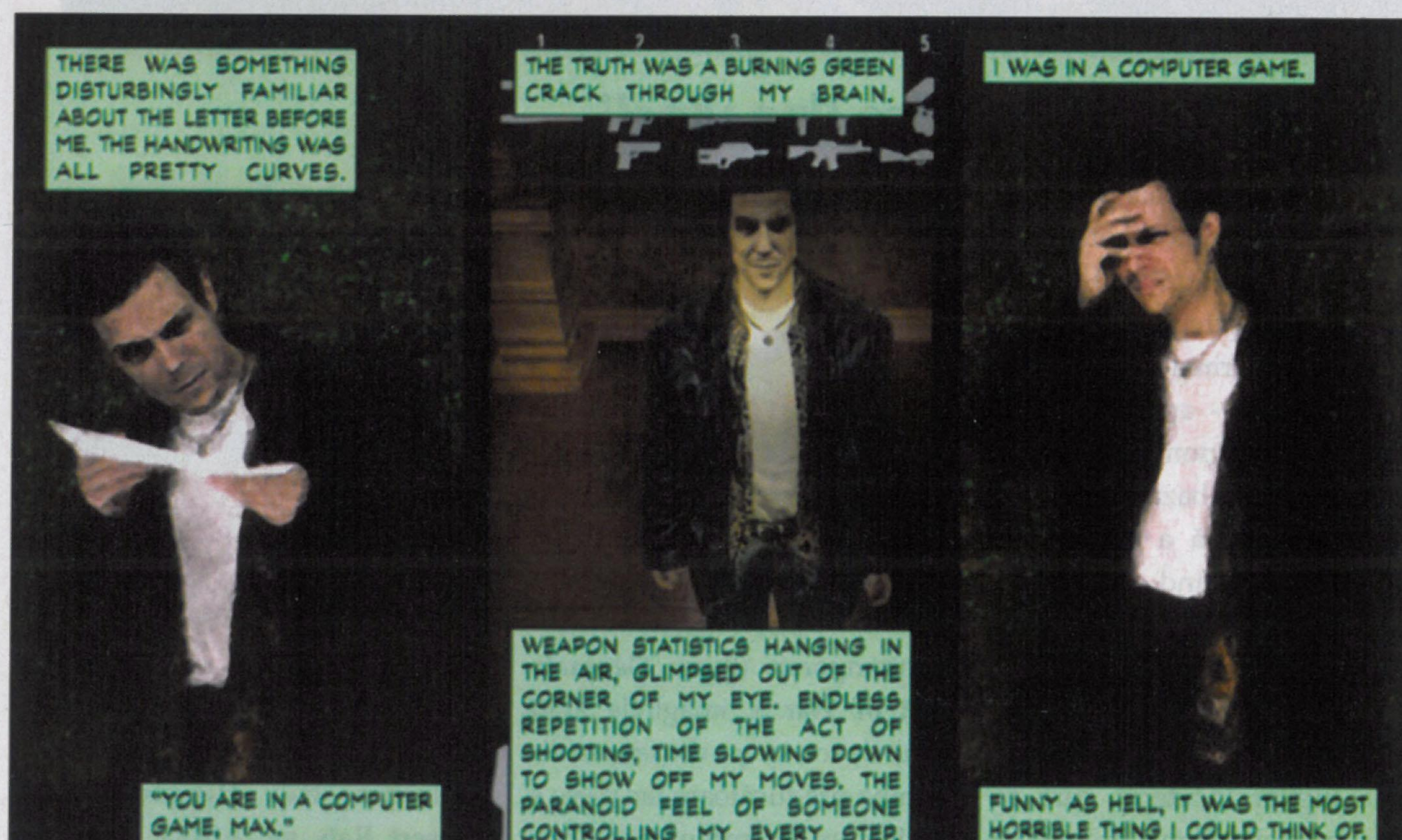
Cu stimă,

Adi

Salut, Adi! Mulţumim pentru scrisoare şi laude. Într-adevăr, situaţia financiară a jucătorilor din mica noastră patrie nu este cea mai rozalie, dar te asigur că plăcile prezentate în paginile ediţiei evocate de tine au din ce în ce mai mare priză (nu neapărat în nordul ţării). Există din ce în ce mai mulţi care-şi cumpără astfel de plăci ca să aibă acces la minunăţiile grafice cu care se mândresc jocurile actuale. Preţurile jocurilor originale s-ar putea ca nouă să ni se pară scumpe, dar să ne gândim la faptul că la acel joc a lucrat o echipă de oameni poate chiar câţiva ani de zile. În orice caz, dacă vine vorba de jocuri preţul este stabilit de publisher. Când vine vorba de componente însă, trebuie să ţinem cont şi de interesele şi de publicul ţintă al fiecărui magazin sau al fiecărei reţele de distribuţie. Din păcate, la noi, încă nu se observă chiar aşa scădere de preţ când apar generaţiile noi de componente, dar încetul cu încetul se îmbunătăţeşte situaţia. Calculatoarele high-end vor fi întotdeauna scumpe, dar, pe zi ce trece, se modifică definiţia configuraţiei high-end. La fel au stat lucrurile când apăruseră şi primele plăci Voodoo. Situaţia, chiar dacă foarte încet, se îmbunătăţeşte. Te aşteptăm să ne mai scrii şi sper să te văd puţin mai fericit.

Salut! În primul rând vreau să vă spun că sunteţi o super-revistă – şi distractivă şi educativă în acelaşi timp. Dar eu vin la voi cu o problemă. De curând, mi-am achiziţionat o placă grafică GeForce FX 5200. Problema este că doresc să mă pot uita la televizor pe calculator, dar nu ştiu exact de ce am nevoie. Mă puteţi ajuta? Vă rog foarte mult! În rest sunteţi cei mai tari! Ţineţi-o tot aşa!

Servus, anonimus! Mersi de aprecieri, dar scrisoarea ta e prea vagă. Precum am mai spus, când aveţi nevoie de sfaturi hardware precizaţi marca şi modelul componentelor. Posibilitatea de a viziona pe calculator emisiunile TV, de a capta semnalul TV nu depinde atât de placa video, cât de prezenţa unui TV tuner. Nu prea am văzut încă plăci nVidia GeForce FX 5200 care să aibă TV tuner încorporat, dar tot ce se poate. În acest caz, trebuie să conectezi cablul TV la tuner şi să faci reglajele necesare din software-ul plăcii. Dacă e doar o "simplă" placă grafică, atunci, ca să poţi folosi PC-ul pe post de televizor, ai nevoie de un TV tuner pe care-l poţi achiziţiona de la majoritatea magazinelor IT. Baftă şi să auzim de bine!



Salut redacţie PC Games 4 Fun!!

Mă numesc Cristina, am 16 ani şi sunt din Bucureşti. Nu mai trebuie să vă spun că vă citesc revista de foarte mult timp şi este excelentă, articolele sunt foarte bune, lovesc exact acolo unde trebuie, iar calitatea hârtiei şi, implicit a tiparului a început să facă progrese simţitoare. Vreau să felicit toţi redactorii pentru munca pe care o depun lună de



Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Papparrazi de la CERF - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Pentru imaginea haioasă a fotografului anonim, îi vom acorda toate respectele şi aspectele redacţiei noastre!

DESPRE TINE

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 iulie.

Nume/Prenume: ____________

Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ______ Telefon/Mobil: ________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail ____________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună ________ Studii ________

CHESTIONAR PC Games 5 Fun iunie/2005

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?
☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-au plăcut mai mult?
....

3. Care articol(e) din acest număr ţi-au displăcut?
....

4. Ce sugestii ai?
....

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?
....

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:
....
....

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
....
....

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
....

9. Mă interesează următoarele componente:
....
....

CD

10. Ce sugestii ai?
....

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
....

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?
☐ Da.
☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

15. Emisiunea TV preferată
....

16. Ce posturi de radio asculţi mai des?
1. ....
2. ....
3. ....

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1. ....
2. ....
3. ....

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?
☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?
☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pt. TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?
☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1. ....
2. ....
3. ....

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
....
....
....

23. Pasiunea mea este
....
....

24. Formaţia muzicală preferată/cântăreţul preferat
....
....
....

TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 2CD	☐ 3 luni - 249.000 / 24,90 lei	☐ 6 luni - 497.000 /49,70 lei	☐ 12 luni - 895.000 / 89,50 lei
ABONAMENT PC Games cu DVD	☐ 3 luni - 321.000 / 32,10 lei	☐ 6 luni - 642.000 / 64,20 lei	☐ 12 luni - 1.161.000 / 116,10 lei

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.

Preţul abonamentului în sumă de ________ l-am achitat cu mandat nr. ________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, judeţul Bihor.

Semnătura

lună, în special pe Şerban care este un drăguţ şi jumătate! Aş vrea să vă întreb câţi ani are? Aş avea şi nişte rugăminţi la voi, dacă s-ar putea să vă schimbaţi pozele din revistă şi să le înlocuiţi cu altele noi, cred că dacă v-aş vedea pe stradă, nu v-aş recunoaşte (poate doar pe Şerban, cred că l-aş recunoaşte dintr-o mie)! În al doilea rând, de ce nu se mai introduc înapoi rubricile de genul Cârcotelilor Ludice, erau chiar haioase şi amuzante? Realizez că nu există mereu câte un subiect de bârfă de nota zece, însă era chiar o rubrică interesantă, pe care o citeam cu drag!

În rest, toate cele bune, vă salut pe toţi şi vă iubesc, iar lui Şerban un pupicel dulce! Pa!

Ciao, Cristina şi îţi urez bun venit în paginile poştei redacţiei. Multumim pentru laude şi sugestii. Am transmis doleanţa ta de a da refresh feţelor noastre din revistă şi celorlalţi colegi şi schimbarea se va întâmpla în viitorul apropiat. Dar te asigur că cei care au fost la CERF ne-au recunoscut fără prea mari probleme. Cârcoteliile ludice vor reapărea când va exista un subiect care să incite puţin mai mult simţul ironic al vreunui redactor. La fel, când se va ivi ocazia, vor reapărea şi alte rubrici, a căror lipsă ne este reproşată. Până atunci, delectează-te cu seria de benzi desenate nou pornită, care se încadrează în linia materialelor şi rubricilor haioase. Sper că nu te superi dacă nu-i transmit întocmai personal urarea ta lui Şerban, dar te mai aşteptăm să ne mai scrii.

Sal'tare! După ce am luat revista PC Games 4Fun de luna aprilie, cea cu CD-uri (că cea cu DVD drq o găseşte şi el foarte rar) vă anunţ cu regret că devine din ce în ce mai proastă. SORRY. De ce nu scoateţi mai multe ediţii cu DVD, că şi cel mai retardat om cu PC are DVD pe el. N-am apucat bine să citesc trei articole că "buna" revistă a început să se dezintegreze de la mijloc (cotor). De ce nu aveţi grijă să fie lipite ca lumea?? În revistă de ce nu băgaţi şi voi prezentări ale unor jocuri mai bune (Excepţie cele despre ***WoW****,* ***KoTOR II****,* ***SW: Republic Commando****). Am văzut că a-ţi făcut teste plăcilor grafice 6800 pe CS: Source, întreb ... oare nu este mai pretenţios* ***Far Cry*** *sau* ***Half-Life 2*** *ca ăla? În LEVEL şi Extrem PC toate plăcile high-end au făcut teste şi pe ălea. Când am vrut să văd ce junghi de joc demo o fi şi* ***SWAT*** *ăsta, dai să bag demo-ul de pe CD, dar ce să vezi......demo-ul nu mergea. Am zis că-i din cauza CD-Rom-ului, dar dacă de instalat direct de pe CD nu mergea, l-am copiat pe hard şi el tot n-a vrut. Băgaţi şi voi pe CD-uri joace care să meargă măcar...iar trail-erele din games-uri să fie şi ele măcar puţin mai mult calitative. Am văzut că toată lumea care trimite scrisori la redacţie, spun numai*



Nume/Prenume:
Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.
Bl. Ap. Cod poştal:
Telefon/Mobil: Data/luna/anul naşterii: / /
E-mail:
Specificaţi numărul membrilor familiei: Venit/lună

de bine aşa că a trebuit să fiu eu un pic contra. Sorry again.

În sfârşit un nemulţumit. Te salut, te respect şi dă-mi voie să clarific puţin lucrurile. Deocamdată, nu toţi au DVD-Rom-uri în calculatoare, cea mai bună dovadă că ediţia cu CD este încă foarte căutată. Că nu ajung destule numere cu DVD în zona ta depinde de distribuţie, care-şi face planuri în funcţie de cereri. Revista se dezintegrează? Din păcate erori de lipire a revistei se mai întâmplă, şi cei de la tipografie sunt doar nişte sărmani oameni care lucrează pe rupte şi, din când în când, se mai strecoară câte o eroare. Nu-ţi pot zice altceva decât să trimiţi înapoi revista şi noi îţi vom trimite alta. Testele acelor plăci grafice le-am făcut pe testere oficiale, consacrate. Dacă te uiţi puţin mai bine, vei vedea că apar şi rezultatele de la **Doom III** sau **UT 2004**. Faptul că ţie ţi se pare mai pretenţioasă grafica din **Half-Life 2** (de asemenea, bazat pe Source), nu schimbă faptul că oficial a fost acceptat **CS: Source** ca program de test. Demo-urile de pe CD sunt verificate şi răsverificate, şi, în mod interesant, nouă ne merg toate. Ba mai mult tu eşti primul care se plânge că nu poate instala demo-ul de la **SWAT**. Eu aş încerca, în locul tău, să instalez şi pe alt calculator demo-ul şi dacă nici acolo nu merge aş începe să arăt cu degetul. Nu ştiu ce înţelegi prin trailer-e "mai calitative"... Noi încercăm să punem cele mai noi şi mai interesante trailer-e de jocuri. Îţi mulţumim de critici şi te aşteptăm să ne mai scrii şi altă dată. Baftă!

*Nu ştiu dacă mă pot considera un gamer înrăit, dar ÎMI PLACE SĂ JOC!!! Sunt un om în toată firea, dar ÎMI PLACE SĂ JOC!!! Sunt un om ca toţi oamenii, iar jocurile PC nu mă transformă nicidecum într-un anti-social sau în vreun psihopat care simte nevoia să împuşte oameni pe străzi (the real deal...). Plăcerea jocurilor pe calculator am descoperit-o în facultate, când a trebuit să-mi achiziţionez unul pentru şcoală. Aveam atunci oroare de cei care îşi permiteau să şi-l cumpere doar ca să se joace. Ce snobi, dom'le, ce snobi! Însă, m-am îmbolnăvit de atunci şi am avut plăcerea deosebită de a degusta din imaginaţia altora, anume a creatorilor de jocuri. Şi spun asta, deoarece acum ceva ani eram impresionat de firul epic al **Starcraft**-ului (pe care şi acum îl joc, descarc într-una hărţi de pe net, n-am timp să le fac eu), de disperarea briefing-urilor din **FreeSpace** (nu cred că am vorbit cu mai mult de cinci oameni care să audă de această serie, de ce?), de interioarele inegalabile ale primului **Unreal** (amestec de SF cu religie), de epopeea din **Homeworld** (cât am căutat coloana sonoră...) sau de originalitatea lui **Deus Ex** (atât am aşteptat a doua parte...). Nu cred că eram la început şi eram atât de uşor de fascinat, dar, după aceea numărul jocurilor care să-mi placă a scăzut foarte mult. De ce? Chiar aşa, oamenii aceia deştepţi care făceau odată jocuri, nu mai au idei? Nu cred că ei n-ar vrea să facă jocuri care să se ridice la nivelul celor mai vechi. Noi, consumatorii, oare n-avem nici un cuvânt de spus? Ne mulţumesc atât de mult o poveste superficială şi o grafică spectaculoasă? Nicidecum, grafica nu este de ajuns! Se mai pot face jocuri bune! S-au putut face un **Flashpoint**, un **Max Payne**, un **KotOR**! Oare când vor reuşi să scape creatorii de dominaţia firmelor de distribuţie? Ei, asta a fost of-ul meu. Şi probabil al multora. Ştiu că şi voi vreţi la fel, şi de asta vă citesc şi intru în fibrilaţie la sfârşitul fiecărei luni să găsesc revista. Îmi plac articolele voastre şi aş vrea să vă urez ca la pionieri: TOT ÎNAINTE! De asta cred că sunteţi cei mai buni de pe piaţa românească. Şi după o scurtă introducere şi o şi mai scurtă laudă, să trec, în sfârşit, la subiect:*

*1. Va apărea **Starcraft 2**?*

*2. Va apărea **Starcraft Ghost** pentru PC?*

3. Am un calculator cu următoarea configuraţie: MSI K7N2 Delta2 LSR, Barton 2600+ FSB333, 1 GB DDR400, Leadtek GeForce 6600 GT TDH, 2 HDD, 1 CD-ROM Drive Teac, 1 CD-RW Drive LG, un tuner TV Leadtek, placă de sunet SB Live! 5.1. Mi s-a întâmplat că s-a oprit când citeam un document în Word, iar cei de la firma de unde am luat placa de bază (am dus-o înapoi, am crezut că s-a ars) mi-au spus că e de vina sursa de alimentare, cei 400 W sunt insuficienţi. Acum am pus una de 450 W şi mi-a pornit. Să fie oare acesta motivul? Dacă da, cum aş putea afla consumul maxim de putere al fiecărei componente?

4. Temperatura procesorului, raportată de BIOS, este de peste 55 grade Celsius, iar cea raportată de programul de monitorizare al plăcii de bază nu depăşeşte 35 grade Celsius. Dacă deschid carcasa şi pun mâna pe radiator, acesta este la fel de cald ca şi degetele mele. Am un cooler Titan care mi s-a spus ca răceşte procesoare de până la 3200 MHz. De unde această diferenţă?

Acum vă las, că aveţi treabă. Baftă!

Spectre, Oradea

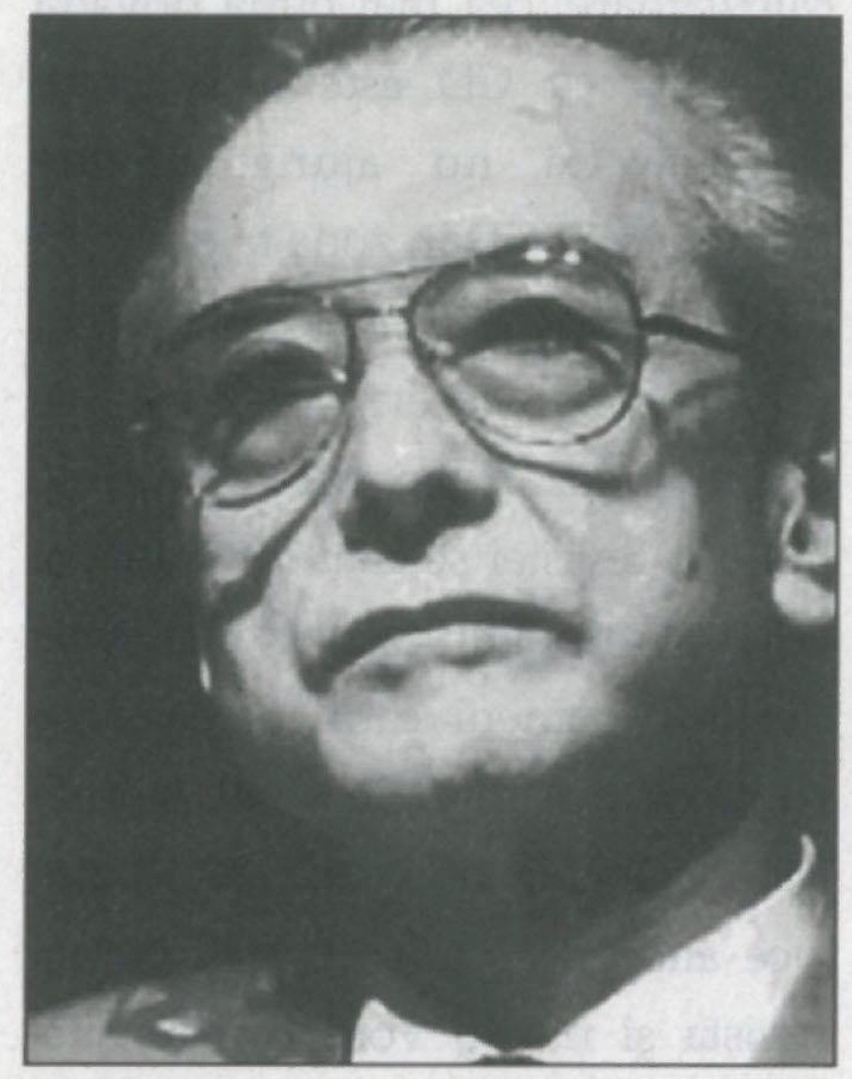


Salut Spectre, mulţumim pentru scrisoare şi că ne-ai împărtăşit ideile. Cum ai intuit bine, nu foarte mulţi gameri mai sunt mulţumiţi cu jocurile din zilele noastre, care au devenit un produs de consum. Piaţa jocurilor s-a transformat într-o industrie veritabilă care se adresează unei societăţi de consum în care unii îşi permit să se adreseze oricărui om care se pune în faţa calculatorului cu termenul de gamer. Din păcate, nici designerii nu sunt chiar aşa de sfinţi: împreună cu publisherii sunt interesaţi numai de bani (respect excepţiilor). Toţi încearcă să se folosească de idei consacrate şi căi bătătorite, astfel încât să maximizeze profitul, reducând riscurile la minimum. Şi atâta timp cât banii sunt în mâna publisherilor studiourile nu vor putea ieşi din umbra lor. Din păcate, după destrămarea lui Blizzard, n-au rămas prea multe speranţe pentru **Starcraft 2** şi **Starcraft Ghost** pentru PC. Deşi recent firma a dat anunţuri în care căuta desgneri şi programatori, bârfele spuneau că ei erau căutaţi pentru o posibilă continuare a sagăi **Diablo**. La o asemenea configuraţie, într-adevăr, ar trebui să fii atent să asiguri destule resurse componentelor. Contează şi puterea sursei, dar şi calitatea ei. Adesea o sursă de 400 W Chieftec sau Thermaltake e mult mai bună, decât una de 460 sau 520 W de la ceva firmă de duzină. Consumul componentelor poate fi măsurată cu ampermetrul şi cu ajutorul formulei P=UxI (unde U=220V şi I=consumul în amperi). Dar dacă, cu actuala sursă calculatorul îţi merge bine, n-ai de ce să-ţi faci griji. Temperatura măsurată de BIOS, de obicei, diferă de cea măsurata în Windows (fiind vorba de placă de bază MSI, mă gândesc că ai folosit PC Alert). Încearcă să vezi temperatura procesorului şi cu alte programe de măsurătoare precum Motherboard Monitor sau Everest, şi după aceea să compari rezultatele. Succes şi te mai aşteptăm să ne scrii!

PROFIL

Hiroshi Yamauchi

Istoria celebrei companii Nintendo e sinonimă, practic, cu cea a lui Hiroshi Yamauchi - bătrânelul care a condus-o cu o mână forte, timp de peste jumătate de secol! **La cei 77 de ani ai săi, se poate spune că Yamauchi e cel mai bătrân părinte al industriei jocurilor video, sfidând moartea şi pensionarea cu o încăpăţânare demnă de un luptător kamikaze.**



Încă din 1949 – anul în care devenea al treilea preşedinte Nintendo (pe atunci o simplă afacere de familie), tânărul Yamauchi s-a impus printr-un stil de-a dreptul despotic de a-şi conduce compania, dar şi printr-o intuiţie genială, pe alocuri. Avea doar 21 de ani, dar asta nu l-a împiedicat să-i concedieze, unul câte unul, pe toţi "boşorogii" conservatori rămaşi în firmă, inclusiv pe un văr de-al său. Că vorba aia: frate, frate, da' orezu-i pe yeni!





În primii săi ani, a continuat să producă tot felul de cărţi de joc (Păcălici, treburi...), obţinând chiar un contract frumuşel cu Walt Disney. De abia în 1969 s-a decis să înfiinţeze primul departament dedicat exclusiv jocurilor, orientându-se apoi tot mai obsesiv pe producerea de console şi jocuri video. În 1983, Famicom (Family Computer) a devenit prima consolă proprietară Nintendo, înregistrând un succes nebun în Japonia, iar un an mai târziu şi în SUA, sub numele de Nintendo Entertainment System (NES), cu deja legendarul **Super Mario Bros**. De aici încolo, a urmat nebunia: peste 50 de milioane de console NES au fost vândute în SUA (vă daţi seama ce-a fost în Japonia!), graţie nu doar noilor jocuri gen **Legend of Zelda**, ci şi ale altor companii nipone, ca Square sau Enix. A fost perioada în care intuiţia lui Hiroshi Yamauchi a făcut din Nintendo cea mai redutabilă companie din domeniu, îndeosebi după angajarea lui Shigeru Miyamoto – celebrul creator al seriilor **Donkey Kong, Mario, Zelda** şi... câte altele. Însă lupta care a urmat nu a fost deloc uşoară. Sistemul Super Nintendo (SNES) pe 16 biţi a fost lansat în 1990, ca o replică faţă de revoluţionarul Sega Genesis, şi tot în acea perioadă a apărut şi consola hand-held Game Boy – rămasă, până astăzi, cea mai bine vândută platformă de gaming. Ever!

Totuşi, nu toate deciziile şi previziunile lui Yamauchi-san au fost la fel de înţelepte. Poate cea mai mare gafă a lui s-a concretizat sub forma consolei Virtual Boy (lansată în 1995), al cărei eşec răsunător a fost estompat doar de apariţia noului Nintendo 64, un an mai târziu. Războiul consolelor a devenit de atunci tot mai intens, iar apariţia consolelor Game Boy Advance şi GameCube din 2001 a fost grav umbrită de PlayStation2-ul celor de la Sony.

În 2002, Hiroshi Yamauchi i-a cedat fotoliul de CEO lui Satoru Iwata, păstrându-şi totuşi o funcţie de vârf şi veghind în continuare asupra noii generaţii de console, Nindendo DS şi Nintendo Revolution. Luna trecută, Yamauchi şi-a anunţat (pentru a câta oară!) intenţia de a părăsi definitiv compania, la sfârşitul unei cariere de-a lungul căreia a adunat aproape 200 de jocuri, în calitate de Executive Producer, patru generaţii de console şi încă pe-atâtea sisteme hand-held. Moşule, ce tânăr eşti!



SFINCTER SISOE
serban@pcgames.ro

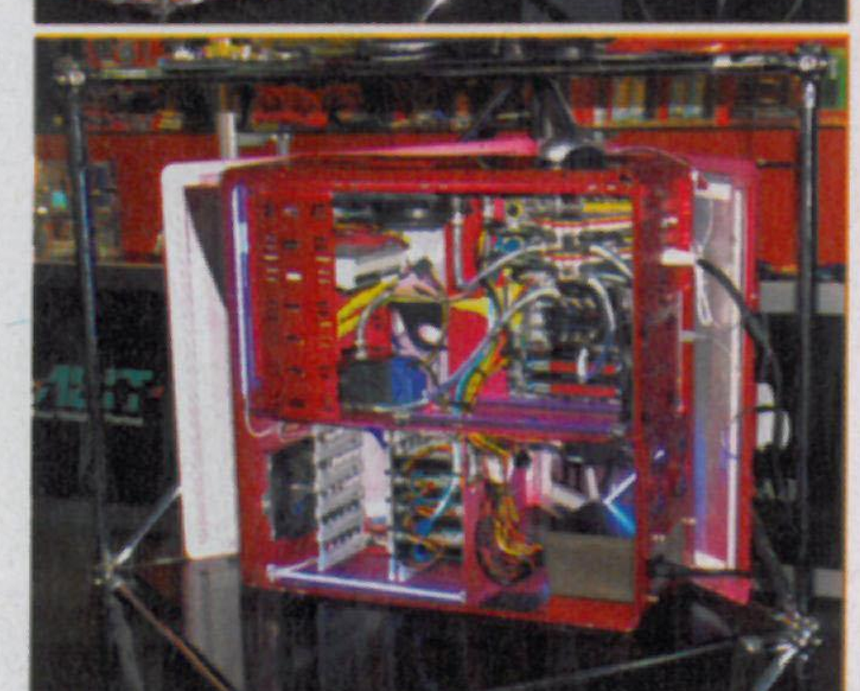


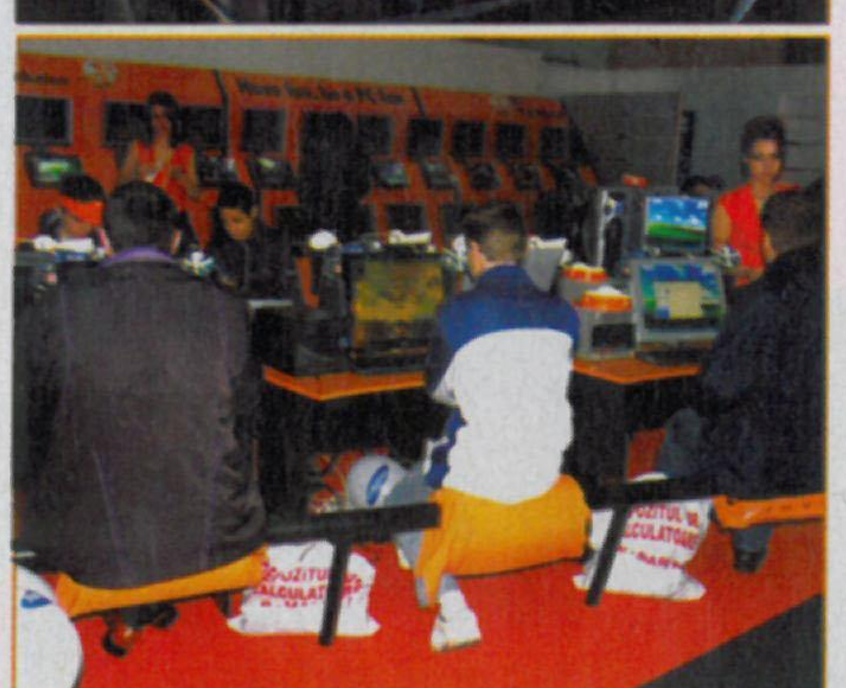


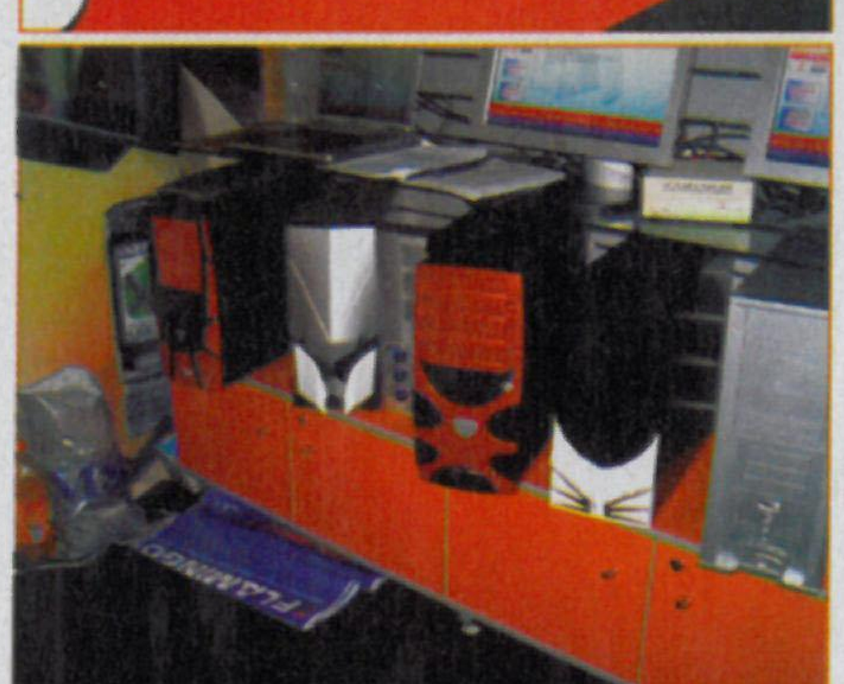


Cerf 2005











O călătorie de tren lungă şi obositoare, o sosire pioasă şi fraternă, o primire caldă în faţa căreia mai că nu ne-am pierdut băştile de pe cap şi o noapte zbuciumată **reprezintă premisele a ceea ce a reprezentat ediţia de anul acesta a celei mai mari expoziţii IT autohtone pentru redacţia PC Games 4 Fun.**

CERF... nu cred să existe pasionat al domeniului IT care să nu cunoască aceste patru litere magice care ascund cea mai mare expoziţie din domeniu din România. Anul acesta în două dintre cele cinci zile ale târgului s-a prezentat la celebrul eveniment întreaga echipă PC Games 4 Fun.

Nenumărate standuri, unele mai mici, altele mai extravagante, arbori artificiali uriaşi, pereţi de plexiglass de nepătruns, nenumărate domnişoare simpatice, o groază de lume şi mult-mult show... aşa s-ar putea descrie cel mai bine prima impresie pe care am avut-o. Fiecare dintre expozanţii adunaţi au încercat să atragă atenţia publicului într-un fel sau altul. Vineri dimineaţa după ce ne-am lăsat ustensilele şi m-am înarmat cu periculosu-mi aparat foto am purces spre explorarea teritoriului necunoscut, dar extrem de fascinant. La văzul atâtor minunăţii mă simţeam precum Gulliver sau cel puţin ca un copil în mijlocul magazinului cu jucării. Oriunde mă uitam găseam doar lucruri care mă interesau şi mă pasionau. În stânga vuiau calculatoarele, în dreapta privirea îmi era încântată de cele mai alese monitoare LCD şi TFT, în faţa mea se aşterneau cele mai noi minunăţii din domeniul telecomunicaţiilor, iar din spate eram bombardat cu diferite materiale promoţionale. După prima tură a halei, se putea observa că expoziţia era destul de bine împărţită pe categorii de interes, orientarea printre standuri fiind deosebit de uşoară. Au fost prezenţi toţi cei care contează, la fiecare pas întâlnindu-te cu firmele al căror nume este cunoscut nu doar pe plan naţional, ci şi internaţional. Flamingo, Ultra Pro, Depozitul de Calculatoare, Connex, Zapp, Link Mania, Sapphire, MSI, Club 3D, nVidia, ATi... nici nu mai ştiai la un moment dat unde să te uiţi. Dacă mai adăugăm şi diferitele manechine, reclame pe două picioare, pe lângă care nu puteai



să treci impasibil... haosul devine total. Dar e un haos plăcut, în care te simţi bine şi în care te descurci.

Marile magazine au încercat să-şi lărgească clientela organizând diferite şi numeroase concursuri cu premii consistente. Ba unii au chemat trupe şi au organizat mini-concerte, iar alţii au invitat-o pe Jojo să-şi serbeze ziua de naştere la CERF. Modalităţile de reclamă au fost felurite şi ingenioase. De la fete, a căror singura îmbrăcăminte a fost lenjeria şi un strat de vopsea, până la clasicul stil de a împărţi broşuri şi cataloage, ai putut întâlni tot ceea ce îşi poate imagina mintea umană. Totuşi, se disting în mod special cei de la RDS Link care au adus o adevărată atracţie, un Ferrari roşu, ce a făcut inima tuturor vizitatorilor şi expozanţilor să bată mult mai repede. În plus, întreg teritoriul expoziţiei a fost împânzit cu felurite motociclete care, împreună cu domnişoarele









CERF-ul de ieri şi de azi

De voie, de nevoie, anul trecut am luat o bine meritată şi sănătoasă pauză de CERF. Vizitasem fiecare ediţie din 2001 încoace şi, drept să spun, începuse să mi se cam acrească de atâtea jucărele high-tech, agitaţie, vacarm, standuri gigant, standuri bugetare, concursuri, tombole şi oferte "promoţionale" care numai rentabile nu erau.

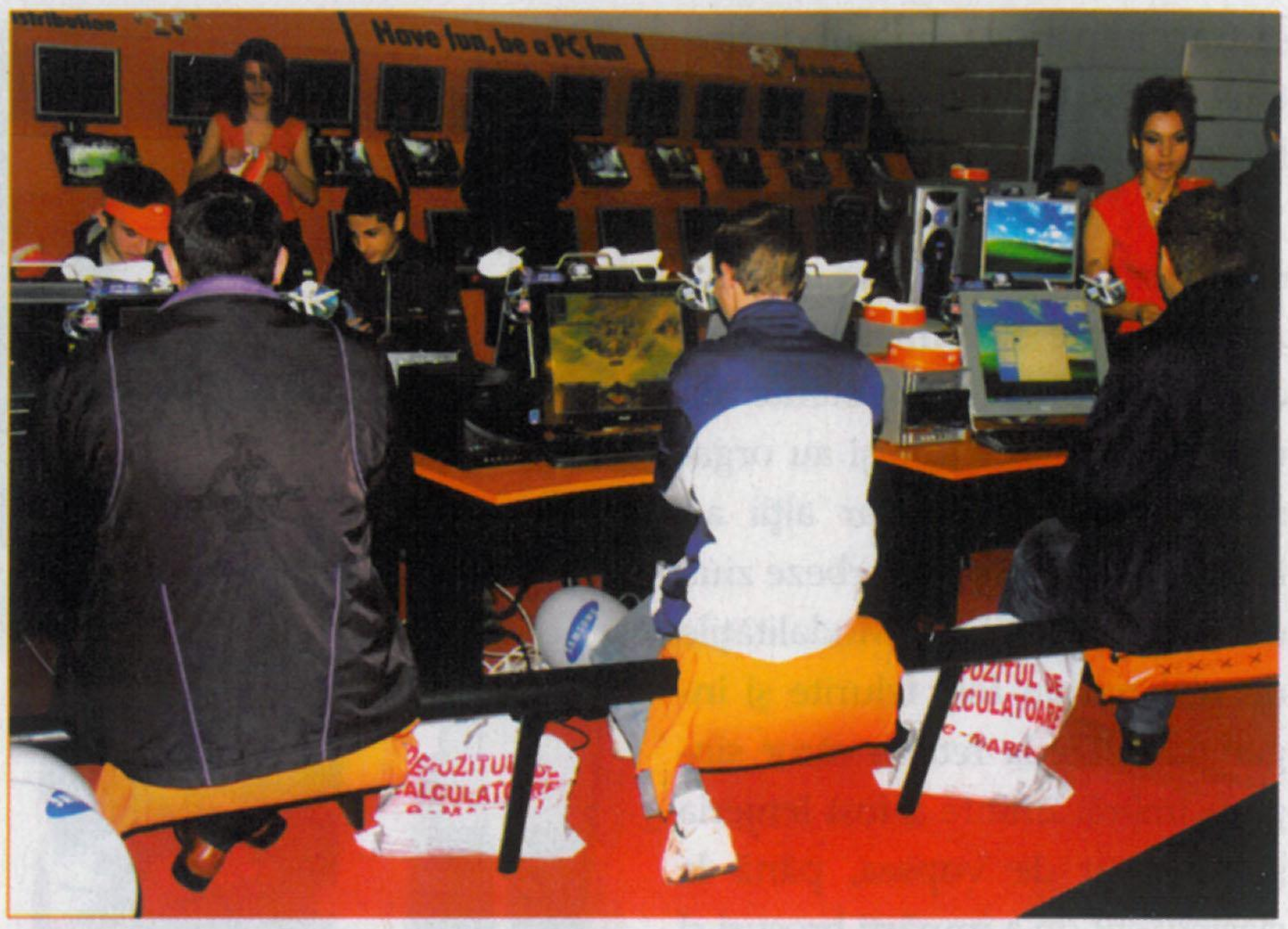
Ca simplu vizitator al CERF 2005, am fost aşadar surprins de cât de mult pot stagna lucrurile şi expozanţii, trei ani la rând! Afirmaţia e valabilă doar pentru o mică parte din standuri, desigur, întrucât la fel de mirat am rămas şi la vederea noilor oferte – electronice sau de o natură mai pufoasă – cu care marile firme şi-au împopoţonat standurile. Ajunsesem la un moment dat să nu mai ştiu cine, la ce, făcea reclamă: tipa la motocicletă, sau motocicleta la vestimentaţia sumară a tipei? Ca-n final să constat că standul aparţinea, de fapt, unei firme de aparatură foto digitală. Ce ţi-e şi cu logica asta anti-feministă!

În general, anul acesta au fost mai plăcute promenadele printre standuri (a se citi drumul de la standul PC Games la *burp* restaurant şi, câteodată, înapoi). Iar invazia protuberanţelor mamare obraznice a avut cu siguranţă un rol decisiv la schimbarea peisajului expoziţional. În bine sau în rău... greu de zis; depinde ce căutai. Obsedaţilor de plăci grafice ultimul răcnet, tehnologie telefonică G3 sau alte gizmo-uri de ultimă generaţie, CERF 2005 le-a adus obişnuita porţie de noutăţi, dar într-o prezentare, dacă nu identică, mai sărăcăcioasă. Vânătorii de tombole au avut şi ei de unde să aleagă, deşi au fost cam dezamăgiţi de premiile mai mult simbolice, din acest an. Aşa că cei mai câştigaţi au fost vizitatorii de rând, care veniseră să-şi clătească ochii cu una-alta (sau altele). Iar noi, la rândul nostru, am avut plăcerea să ne prezentăm pentru prima oară într-o formulă completă, să dăm ochii cu fanii şi noroc cu tovarăşii de breaslă de la "concurenţă". Cheers-cheers!

SFINCTER SISOE
serban@pcgames.ro

ce pozau lângă ele, au reuşit şi ele să crească considerabil pulsul vizitatorilor masculini. Un alt stand deosebit de interesant a fost bucăţica de natură amenajată de către Connex pentru a face publicitate serviciului 3G proaspăt introdus. Comunicarea audio-video prin telefonul mobil a avut un succes imens în rândul vizitatorilor. Nu putem uita nici standul de la Best Computers care, pe lângă multe alte atracţii, a amenajat o scenă cu video proiector, cu două scaune de raliu şi cu două volane, menit să pună la încercare skill-urile amatorilor de **Need for Speed Underground 2**. În secţiunea rezervată jocurilor, fiecare pasionat al gaming-ului a putut observa cele mai noi şi cele mai cunoscute titluri expuse în vitrine şi a putut încerca câteva jocuri cu ajutorul calculatoarelor ingenios montate. Foarte mare accent s-a pus pe home video, la fiecare doi paşi fiind amenajate spaţii în care erau instalate adevărate mini-cinema-uri. Sunet Dolby Surround 6.1 sau 7.1, televizoare mari şi plate, proiectoare, canapele şi fotolii de piele... numai blockbuster-ele mai lipseau.

Şi presa de specialitate s-a prezentat într-un număr destul de serios, dând dovadă că importanţa evenimentului creşte pe an ce trece. La standul revistei noastre s-au perindat nenumăraţi curioşi şi pasionaţi ai jocurilor, cunoscători şi începători deopotrivă. Cei mai norocoşi (sau ghinionişti după caz) s-au ales cu câte un tatuaj temporar simbo-



lizând sigla revistei şi cu un pahar de vorbe oferit de redactori. Redacţia PC Games 4 Fun împreună cu firma reprezentantă a mărcii Sapphire în România a organizat numeroase concursuri, cel mai popular fiind cel de **Rise of Nations**, câştigătorii fiind răsplătiţi cu cadouri consistente. La un moment dat, sub supravegherea atentă a lui Paul, s-au încins şi nişte partide de Warcards, vizitatorii fiind fascinaţi de noul joc straniu „care este ca şi crucea, dar e diferit". Odată cu depăşirea orelor de dimineaţa şi apropierea prânzului, asaltul vizitatorilor a devenit din ce în ce mai puternic, imensa hală umplându-se de viaţă şi zgomot. Un moment deosebit de plăcut a fost întâlnirea cu unii dintre membrii de pe Forum, de la care am primit numeroase critici constructive şi sfaturi utile.

În afară de cele mai bune produse ale celor mai cunoscute firme de hardware (monitoare Iyama, plăci de bază Abit, Asus, MSI, procesoare ultra-rapide, sisteme de ventilaţie de toate speţele, plăci video de vis) vizitatorii au putut admira tastaturile cu modele speciale făcute la comandă, media personalizate a celor de la Verbatim, minunăţiile de camere foto de la Olympus, monitoarele şi tastaturile de lemn şi multe alte "bijuterii". Nu au fost favorizaţi doar utilizatorii de PC, la anumite standuri au fost prezente falnicele Mac G5, la altele apărând jucăuşele Nenintendo GameCube, Nintendo DS sau Sony Playstation 2. Printre cele mai populare standuri se numără şi cel care expunea faimosul mp3 player iPod. În afară de partea de hardware, s-au prezentat şi numeroase companii de software precum Microsoft, Softwin, 1C Softwares şi mulţi alţii. O altă atracţie remarcabilă a expoziţiei au fost manechinele angajate de diferiţii expozanţi, care, pe lângă zâmbetul lor, se distingeau şi prin echipamentele de lucru mai mult sau mai puţin sumare.

CERF 2005 a fost una dintre cele mai reuşite (dacă nu chiar cea mai reuşită) ediţie a târgului de până acum. Să ne vedem şi la anul!

PATER MONSTER
jacint@pcgames.ro






m.t.il digital imaging




Stuff
Stuff


FOXCONN
SONY
DEPOZITUL DE CALCULATOA


ATI


PC fun



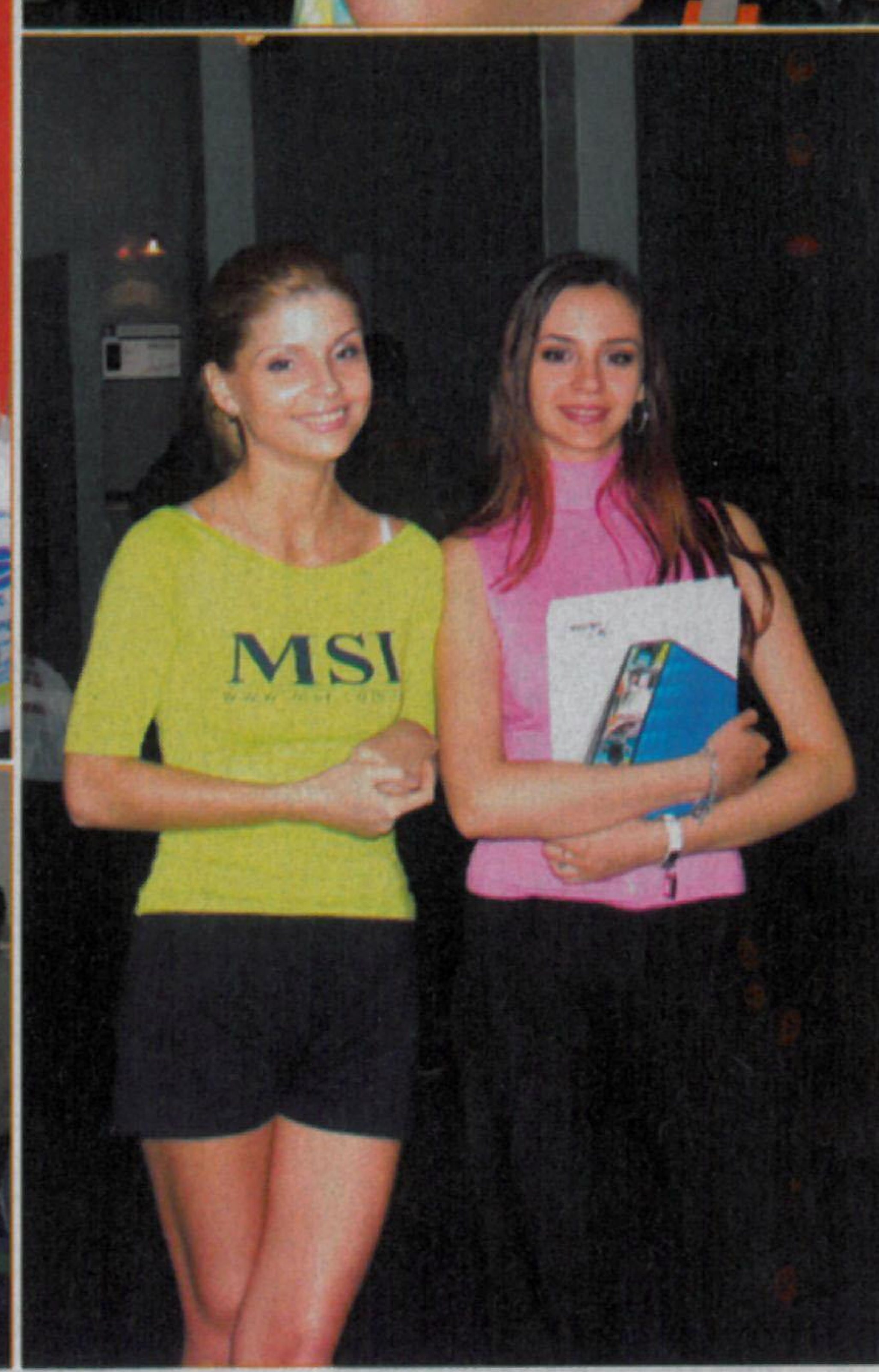

Kodak Profe

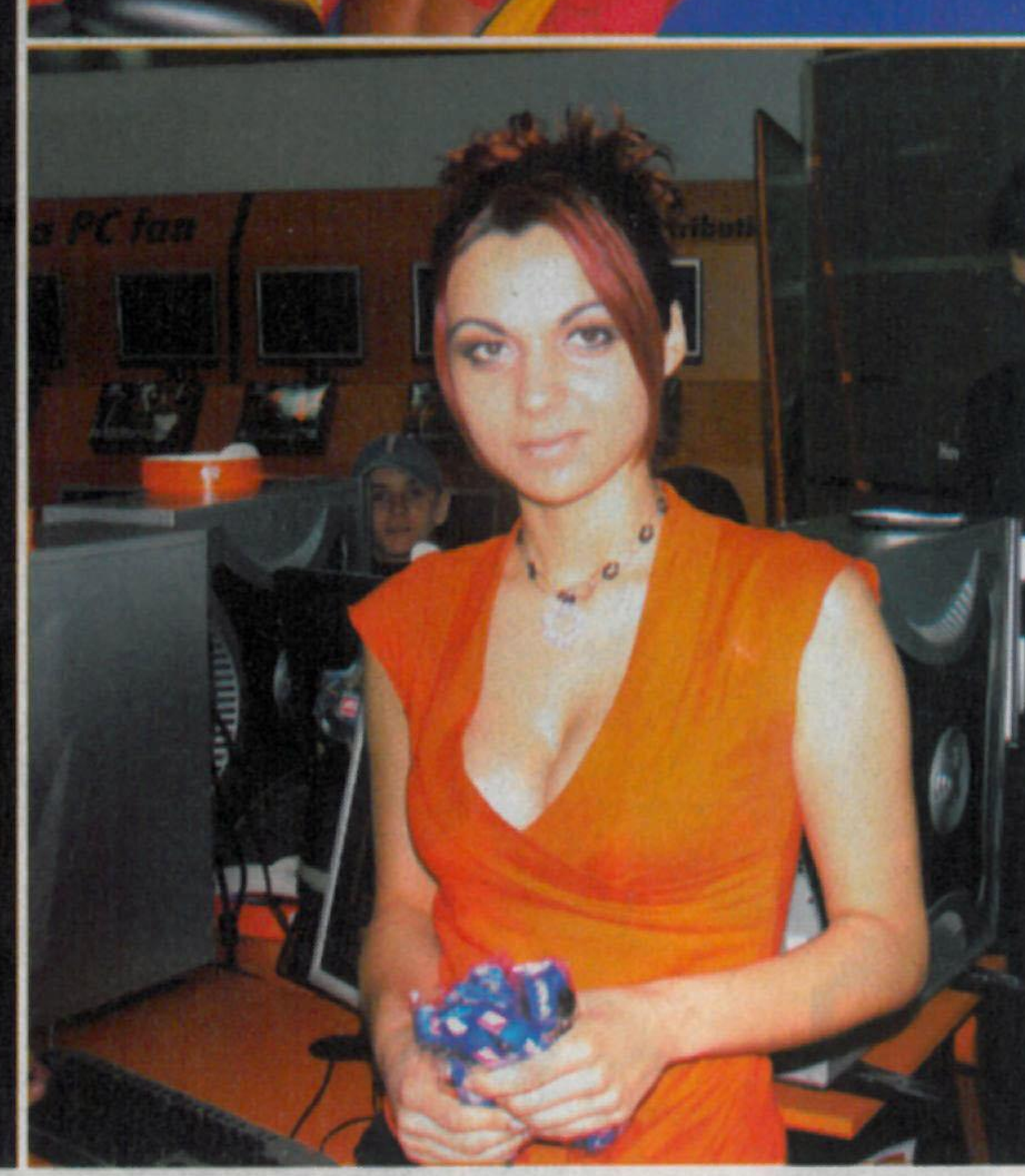





best




MSI


PC fun







DATE

Producător
Flagship Studios

Publisher
Namco

Termen
Trim. III 2006





Hellgate: London









În cazul în care sunteţi la iarbă verde (littles & beer), munte, mare sau înghesuială, vă anunţ că sfârşitul lumii a avut loc ieri! Păi, da, cu atâtea distracţii, sigur că nici nu v-aţi dat seama... Din civilizaţia umană nu au mai rămas decât ruinele şi ultimii supravieţuitori ai rasei umane care, scrâşnind din dinţi, luptă cu hoardele de demoni în scopul victoriei binelui, dragostei şi capitalului. Între puţinii oameni rămaşi, Templierii sunt cel mai bine echipaţi, dar şi cei mai înverşunaţi. Ha? Templierii? Ce caută ăştia... ieri? Nu vă mai puneţi atâtea întrebări, că strică la cerebel! Cert este că băieţii vor da bătălia existenţei ordinului lor taman în inima Londrei. Aşadar, cavaleri templieri, draci, Apocalipsă, draci... asta este delicata lume pe care ne-o oferă **Hellgate: London**. Bun, la prima vedere, acest prim titlu al creatorilor lui Diablo, tânărul studio Flagship Studios, fondat de bătrânii de la Blizzard (ce nume: Bill Ropper, Max şi Erich Schaefer, David Brevik...), un Action-RPG cu perspectivă first person debordează mai degrabă de demoni decât de originalitate.

Ei, dar dacă răzuim puţin ambalajul, descoperim câteva idei bune.

Mai întâi, **Hellgate: London** nu este un FPS propriu-zis, ci un RPG puternic orientat action, prin care ne vom preumbla cu arme grele. Flagship Studios şi Namco descriu **Hellgate: London** mai mult ca un RPG decât un FPS, afirmând foarte ambiţios că diferitele caracteristici ale personajului ne vor putea devia tirul armei, chiar dacă acesta va fi foarte bine ajustat. Dar principalul atu al lui **Hellgate: London** va fi însuşi universul său post-apocaliptic generat aleatoriu la fiecare partidă, ceea ce ne va oferi un joc mai puţin linear decât cele existente. Explorarea Londrei şi a împrejurimilor acesteia (metroul, de exemplu) ar trebui să umple o mare parte din joc... împreună cu masacrarea demonilor, desigur. După chipul şi asemănarea lui **Diablo**, **Hellgate: London** ar trebui să fie un hack&slash în domeniul FPS-urilor, dacă mai ţinem cont şi de faptul că templierul nostru va avea la dispoziţie vreo sutică de arme şi muniţie infinită! Deh, dacă are fir direct cu Cel de sus... Tot ca în **Diablo**, plasamentul armelor şi celorlalte obiecte în niveluri va fi generat aleator, ceea ce este logic. La fel, ne vom petrece timpul cu dobândirea de experienţă. În concluzie, toate vechi. Din punct de vedere tehnic, **Hellgate: London** pare să se scoată pentru moment.

Tot pentru moment, producătorii se concentrează asupra campaniei singleplayer şi multiplayer-ului în modul *cooperative*, dar nu este exclus să integreze şi PvP. Jocul va fi urnit de un engine grafic propriu şi va avea suportul Havok-ului pentru fizică. Când va apărea pe PC (într-o bună zi, în 2006), asta este o altă poveste. Până atunci, cred că nu ar strica să medităm la aceste cuvinte ale producătorilor: **Hellgate: London** se vrea "un joc care seamănă cu **Doom III**, dar care are complexitatea unui RPG".

PAPARAZZIN(GER)
cipri@pcgames.ro



Chrome SpecForce

Pe polonezii de la Techland bag de seamă că i-a cam părăsit inspiraţia. Acum un an şi jumătate, ieşeau pe piaţă cu un shooter simpatic, numit simplu **Chrome**, susţinut de un engine grafic impresionant (pe atunci încă nu apăruse **Far Cry**) şi un gameplay plin de acţiune, stealth şi vehicule – numai bun de distras atenţia de la scenariul său insipid. Ei bine, în afară de **Xpand Rally**-ul lansat astă-toamnă, respectivii n-au fost în stare să găsească altceva mai bun de făcut, în tot acest timp, decât un add-on răsuflat, promovat fără pic de jenă drept un sequel inovator.

Neasemuita "inovaţie" adusă de **Chrome SpecForce** e dată în vileag chiar de titlul său, acel "SpecForce" desemnând trupa de şoc alături de care vei încerca să stârpeşti terorismul, la nivel interplanetar: un ţel pe cât de nobil, pe atât de futil. Jocul pare să fie damnat din start, prin aceea că tovarăşii tăi de arme vor acţiona de capul lor, fără să poată fi controlaţi printr-un sistem de ordine tactice. Altfel spus, degeaba vei avea tu alături un sniper, sau chiar un squad complet de figuranţi, pentru că tot singur va trebui să duci grosul luptei. Iar din ce-am aflat până acum, "negocierile agresive" vor decurge într-o manieră identică celor din prima parte: acelaşi arsenal, aceleaşi vehicule şi acelaşi stil de peisaje exotice. Pentru cei care nu l-au jucat, asta înseamnă vreo zece arme tradiţionale (pistoale, puşti cu lunetă, lansatoare şi arme automate) şi cinci vehicule pentru toate gusturile – inclusiv o maşinuţă agilă, dotată cu mitralieră, şi nişte "mechs" greoi, de o inutilitate notorie.

Hărţile, după cum ziceam, vor fi şi ele extrem de familiare veteranilor: păduri şi jungle stufoase, baze militare, zone mlăştinoase şi diverse obstacole sau puncte de belvedere, îndrăgite de lunetiştii ăia daţi naibii, care te vedeau (şi executau) cu mult înainte să intre în raza ta vizuală. Totuşi, situaţia s-ar putea schimba de data asta, din moment ce producătorii se laudă cu un engine grafic îmbunătăţit, pe ici, pe colo. Mai un bump-mapping aplicat terenului, mai o "apă cinematică" (numai polonezii puteau inventa aşa o bazaconie), mai un briz-briz de furat ochiul... şi uite-aşa se naşte un sequel. Not!

Doar modul de joc multiplayer ar mai putea salva situaţia, dacă ne gândim la hăul rămas în urma lui **Far Cry**, la acest capitol. Însă nici acesta nu cred că va fi de ajuns, pentru a justifica lansarea lui **Chrome SpecForce** sub forma unui joc stand-alone şi, pesemne, full-priced.


www.specforcethegame.com

SFINCTER SISOE
serban@pcgames.ro








MCO NET
ROMANIA
www.mconet.ro
Proiectare, editare
şi creare de portaluri
Webdesign:
PHP, MySQL, Linux, ASP
Servicii de email:
POP 3 şi webmail
Web hosting -
servicii server DNS
Edit View Favorites Translate Search Groups Go Tabs Security Tools Help



DATE

Producător
Monte Cristo

Publisher
Atari

Termen
e pe vine

7 Sins





Industria jocurilor video nu e chiar străină de erotism sau păcat (nu mă refer neapărat la EA în acţiunea contra Ubisoft). Anii '90 au marcat apariţia pe PC a multor femei îmbrăcate sumar, exemplul cel mai elocvent cred că rămâne **Leisure Suit Larry**. Monte Cristo Games vrea să împingă practic barierele culturale, prezentându-ne un titlu care nu numai că atinge tematica erotismului, ci vrea să pătrundă în aspectele cele mai picante ale vieţii umane. Ori, ce poate fi mai grăitor decât cele şapte păcate capitale?

OK, una dintre cele mai riscante idei de presă este adunarea unei bande de jurnalişti de jocuri video (ceea ce implică o anumită doză de spirit puber) ca să disece un joc care tratează cele şapte păcate capitale... prin banda respectivă înţeleg reunirea echipei PCG sub auspicii foarte, foarte păcătoase!

Pentru cei care au ratat episodul precedent (care, de fapt, nu există, vai de păcatele mele!), iată câteva rânduri despre „povestea" jocului.

Personajul cu care începem să păcătuim este un tânăr looser care nu are nimic altceva decât hainele de pe el. Tipul este hotărât să-şi adjudece o felie din Apple City şi se angajează ca vânzător într-un magazin de lux. Foarte repede îşi dă seama că acest post poate fi o pleaşcă, adică legături privilegiate cu anumite persoane şi aşa începe prima etapă a formidabilei sale ascensiuni. Dar asta cu o condiţie: să fie la înălţime în termeni de manipulare, abuz, minciuni şi tot tacâmul de chestii de acest gen.



IUBITULE, NU UITA că mi-ai promis că mergem mâine la Ciao, Darwin!



AŞA, MÂNUŢA STÂNGĂ sus, încoardă muşchii stomacului că urmează masajul irakian

Jocul se împarte în şapte capitole, fiecare având ca temă principală unul dintre cele şapte păcate capitale. De exemplu, capitolul despre luxurie va consta în a pătrunde într-un bordel pentru a descoperi cele mai ascunse secrete ale personalităţilor oraşului şi deveni maestru în manipulare. Practic, porniţi în îndeplinirea celor şapte misiuni, în scopul de a deveni stăpâni ai oraşului, căci, cine controlează păcatele, controlează puterea.

Pentru a îndeplini cele şapte misiuni principale, va trebui să ţeseţi legături cu o mulţime de NPC-uri. De exemplu, ca să vă faceţi amici, va trebui să recurgeţi la interfaţă, unde găsiţi un rezumat al persoanei cu care sunteţi în contact şi mijloacele rapide prin care o puteţi influenţa pe aceasta. Cu cât discutaţi mai multe cu ei, cu atât le descoperiţi punctele sensibile şi îi puteţi manipula. În timp ce descoperiţi o mulţime de lucruri despre aceste personaje, deveniţi mai apropiaţi şi o bară a relaţiilor vă indică nivelul de intimitate pe care îl aveţi cu respectivii. Acest sistem de relaţii s-ar putea să fie destul de interesant, cu condiţia să nu devină repetitiv. E clar: cariera voastră ţine de darurile voastre de păcătoşi! Dacă fiecare capitol va avea un păcat ca temă principală, toate celelalte (păcate) vor fi foarte utile de-a lungul jocului. Vizual, păcatele se vor materializa pe ecran printr-o serie de ferestre care se vor deschide pe măsură ce vă vor reuşi perversiunile. Totuşi, va trebui să fiţi atenţi să nu umpleţi până la refuz bara păcatelor, căci vă veţi trezi repede în imposibilitatea de a face unele lucruri şi de a înainta în joc. Pentru a mai elibera spaţiu, va trebui să întreprindeţi acţiuni bune, cum ar fi să ascultăţi plângerile unei starlete drogate care vă povesteşte despre copilăria ei de puf în Beverly Hills! Făcând asta, vă asigur că veţi deveni repede enervaţi şi nevoia de a-i închide gura prin orice mijloace se face tot mai simţită. Aici intervin alte trei bare de pe ecran, care vă materializează stările de furie, excitare şi frică. Când una dintre aceste bare se umple, pierdeţi şi voi controlul: practic, săriţi asupra primei tipe pe care o întâlniţi, luaţi la pumni un patron de bordel sau urlaţi pur şi simplu la lună! Sau, de exemplu, ca să mai creşteţi nivelul furiei, vă puteţi apropia de o plantă ornamentală, în mijlocul unui magazin, vă desfaceţi fiermoarul (de la pantaloni) şi începeţi să şpriţuiţi sărmanele insecte care zboară pe acolo. Cu cât este mai mare numărul insectelor eliminate în acest mod, cu atât va fi mai ridicat nivelul la care ajungeţi cu respectivul păcat. Cam greu să păstrezi încrederea celorlalţi după asemenea acţiuni păcătoase. Va trebui să respectaţi un echilibru continuu pentru a vă păstra sănătatea mintală. Cum o arată şi imaginile, **7 Sins** are ceva dintr-un **GTA**, cu perspectiva third person devenită deja clasică, principiul lui **The Sims** şi **Singles**.

Ambientul ar trebui să ne ofere destulă interactivitate şi NPC-urile sunt realiste. Mi se pare interesantă şi ideea de a întrepătrunde erotismul cu păcatul, într-un spirit de glumă şi orientat către auto-ironie. Prota-gonistul devine de multe ori simpatic şi ridicol prin tâmpeniile pe care le face în tentativa disperată de a-şi mai domoli simţurile. Grupul păcătoşilor redactori PC Games 4 Fun pasionaţi de multe chestii uşuratice salută cu jumătate de gură acest joc şi aşteptă să pună mâna pe versiunea finală: scandal sau eşec, asta-i întrebarea!

PAPARAZZIN(GER)
cipri@pcgames.ro



DATE

Producător
Lionhead Studios

Publisher
Microsoft

Termen
necunoscut



Fable: The Lost Chapters

Jucătorilor care n-au luat tastatura în mâini de ieri sau de azi, numele lui Peter Molyneux le va trezi imaginea unui profesor simpatic şi aiurit, care încearcă să facă experimente numai de el înţelese. Rezultatul este întotdeauna neobişnuit, captivant, câteodată chiar controversat, dar îşi înscrie numele în istoria jocurilor, îmbătrânind reputaţia creatorului său.

Ajunge să ne gândim la titluri ca **Populous: The Beginning**, **Theme Hospital**, **Dungeon Keeper** sau **Black and White**. Chiar dacă sunt diferite ca tematică şi realizare, jocurile marelui guru Molyneux au ceva în comun: fascinaţia pentru inedit şi pentru liberul arbitru al jucătorului. Ultimul său proiect de mare răsunet, **Black and White**, este cel mai bun exemplu: un joc care te pune în postura de zeu şi transformă întreaga lume a jocului în funcţie de deciziile luate de tine. Astfel, tu decizi dacă urmezi calea luminoasă a binelui sau preferi aleea mai întunecată a răului. De asemenea, noul său proiect, intitulat **Fable**, continuă "experimentele pornite în această direcţie".

Dar rădăcinile lui **Fable** sunt mult mai lungi şi se întind în vremea în care PC-ul nu era pe locul doi, şi lumea jocurilor nu era dominată de console. În acea perioadă a fost anunţat un joc care ar fi trebuit să răscolească lumea RPG-urilor. Au trecut anii, conceptele de bază s-au schimbat, proiectul pentru PC a fost aruncat la gunoi, iar Microsoft a obţinut exclusivitate pentru Xbox. Apoi, a apărut gentilomul mai sus amintit, care a scuturat de mizerie proiectul şi a prezis întoarcerea lui. Şi s-a ţinut de cuvânt! În sfârşit începe să se concretizeze una dintre cele mai promiţătoare idei din istoria RPG-urilor. Această revenire presupune însă şi numeroase schimbări făcute necesare de trecerea timpului şi de posibilităţile neexploatate de varianta Xbox. **Fable** a devenit cu aproximativ o treime mai mare decât era planificat, s-a adăugat un nou ţinut, un dragon, noi arme şi vrăji. În plus, povestea va fi mult mai lucrată şi mai detaliată, iar sistemul de luptă va fi considerabil îmbunătăţit. Oamenii şi peisajele arată acum mult mai bine, datorită texturilor de înaltă rezoluţie. Şi ca diferenţele să fie clare faţă de versiunea de consolă, jocul a primit şi un nou subtitlu **The Lost Chapters**.



LA PICNIC **Imaginaţia producătorilor nu suferă când vine vorba de creaturi bizare**

Deja v-aţi dat seama probabil că nu va fi vorba de o simplă conversie a jocului, ci de ceva deosebit. Dar cum lucrurile nu decurg niciodată uşor prin cuşca celor de la Lionhead Studios, până să vedem ce va fi exact noul **Fable** va mai trece ceva timp. Peter Molyneux, ca de obicei (asemenea oricărui perfecţionist) vrea să se asigure că noul joc va fi fără cusur şi că va conţine tot ce vrea el.

Cea mai importantă adiţie va fi extinderea spaţiului de joc. Cel puţin aşa declară părintele spiritual, care nu părea prea mulţumit în ultima vreme de varianta apărută pentru Xbox. Secretoman ca de obicei, n-a vrut să dea prea multe detalii despre această extindere, dar a amintit câte ceva de Heroes Guild. Cei care au avut ocazia să încerce **Fable**-ul pentru console îşi amintesc probabil de uşa bine închisă din partea dreaptă a ghildei eroilor. Se pare că în **The Lost Chapters** acea uşă va fi larg deschisă şi va revărsa







GAMEPLAY-UL JOCULUI va fi axat în mare parte pe lupte



EFECTELE SPECIALE din joc vor face deliciul ochilor

toate secretele care au zăcut ascunse în spatele ei. Dacă e să încercăm să descifrăm vorbele producătorilor, printre aceste secrete se numără un dragon fioros şi un ţinut complet nou. Printre îmbunătăţirile evidente ale jocului se numără şi lucrurile obişnuite care însoţesc de obicei un nou ţinut: oraşe noi şi frumoase, clădiri proaspete (precum casa de in-toleranţă), creaturi încă necunoscute, inamici încă neînfruntaţi şi bineînţeles arme, echipamente şi vrăji nou-nouţe.

Sistemul de luptă va fi de asemenea puternic modificat. Cel puţin, Molyneux părea deosebit de încântat de schimbările făcute şi era sigur că acestea vor influenţa pozitiv gameplay-ul. Noul sistem va permite jucătorilor să combine mai uşor diferite stiluri de luptă şi diferite moduri de luptă. Astfel, eroii, precum le şade bine, vor putea invoca o minge de foc folosindu-se de mâna stângă, în timp ce cu sabia din dreapta pot căsăpi fericiţi şuvoaiele de monştri. Totul depinde însă de orientarea pe care o alegi. Skill-urile se vor dezvolta cu timpul în funcţie de stilul tău de joc. Totul va depinde de tine în joc şi totul se va învârti în jurul tău – cu diferenţa că acum nu vei fi zeu ci un erou. Astfel, călăuzindu-te în ţinuturile mitice ale Albion-ului, ca jucător vei prelua controlul unui aventurier în dezvoltare cu un potenţial nelimitat. În funcţie de cum procedezi poţi transforma prospătura în cel mai puternic erou care a cutreierat vreodată lumea sau în cel mai temut anti-erou. Gameplay-ul se va adapta deciziilor tale. Dacă-i ajuţi pe nevoiaşi, oamenii te vor iubi şi-ţi vor dedica ode. Încearcă să înveţi lumea o nouă definiţie a durerii şi vezi cu câtă rezistenţă ţi se vor împotrivi cei din jur. În plus, faima ta te va precede şi s-ar putea ca în unele sate să fii primit ca salvatorul lumii, în altele ca ultimul nemernic. Nu doar societatea din jur va reacţiona într-un fel sau altul la faptele tale, ci şi aparenţa ta se va schimba reflectându-ţi personalitatea din joc. Nu doar alegerile morale îşi vor lăsa amprenta pe faţa ta, ci şi vârsta şi bătăliile care-ţi vor lăsa noi şi noi cicatrice.

Nu putem încheia fără să vorbim şi de partea vizuală a jocului. Noile texturi fac ca **Fable** să arate pur şi simplu uimitor. "Cunoscătorii ştie" de ce este în stare un PC puternic faţă de un Xbox. Dacă pe consolă jocul arăta spălăcit şi şters, versiunea pentru PC are o grafică curată şi colorată. După vizionarea unui trailer diferenţa devine şi mai evidentă.



Chiar dacă Molyneux preferă să păstreze multe detalii despre joc pentru el însuşi, deja se vede că avem de-a face cu un proiect ambiţios care poate schimba concepţia actuală despre action-RPG-uri. Libertatea de decizie şi prezenţa consecinţelor acestor decizii sună incitant. Mai rămâne de văzut dacă lumea modificată va fi destul de interesantă să suporte aşa proiecte ambiţioase. Şi pe când? Pe când guru Molyneux îşi va considera terminată creaţia.

PATER MONSTER
jacint@pcgames.ro

DATE

Producător
Games Workshop

Publisher
Relic

Termen
toamna 2005



Warhammer 40000: Winter Assault

Dacă nu aţi pistonat până acum **Dawn of War**, vă îndemn serios să o faceţi. Aţi pierdut unul dintre cele mai bune RTS-uri din toate timpurile. Cum întreaga comunitate a fanilor de pretutindeni schelălăia ca turbata în aşteptarea unei continuări (plusând la aceasta un singleplayer destul de subţire şi scurt, mai exact o campanie ce te lăsa cu ochii în soare), vajnicii băieţi şi fete de la Relic au decis că e timpul pentru o continuare. Şi nu oricum, ci cu fast. Dacă vă închipuiţi că e greu să scoţi pe piaţă un RTS care să satisfacă o grămadă de gusturi, gândiţi-vă ce greu e să alegi dintr-un univers vast, precum este **Warhammer 40.000**, exact acele elemente care să prindă bine într-o producţie PC. Iar când comunitatea aşteaptă ceva grandios, ultimul lucru pe care ai vrea să îl faci este să o dai în bară cu un produs mai mult mediocru şi comercial. Ei bine, Relic şi Games Workshop promit solemn că, la aşa un joc, aşa o continuare. Ne aşteaptă şi mai multă adrenalină, un singleplayer ceva mai lucrat (era şi cazul), o campanie cu ceva mai multă profunzime, plus una bucată rasă nouă, pe numele ei The Imperial Guard. Pentru cei mai mulţi dintre noi, nu este întocmai o rasă nouă, deoarece în câteva misiuni din **Dawn of War** am avut ocazia să le testăm, ce-i drept, sumar, posibilităţile, însă e mai bine decât nimic. Chiar dacă întreaga comunitate se aştepta, cum era şi firesc, la o rasă mai exotică, cum ar fi Tyranids, Daemonhunters sau Tau (pentru cei care nu înţeleg o iotă, le recomand cu căldură să fuzioneze niţel cu esotericul univers Warhammer), producătorii au decis să meargă pe mâna sigură, dar ceva mai comercială, a unei facţiuni umane. Dacă le va reuşi, rămâne de văzut. De asemenea, ni se promite păstrarea, dacă nu chiar accentuarea gameplay-ului halucinant – ce constă într-o perfectă îmbinare de grafică, libertate de mişcare şi, paradoxal, un 3D ce nu stă în calea desfăşurării fluente a acţiunii. După ce am văzut în **Dawn of War**, toate facţiunile tind să fie echilibrate – fiecare dintre ele fiind create parcă pentru diversele stiluri de jucători existente: ofensiv, defensiv, pasiv, activ – lucru ce mă face să sper că şi **Imperial Guard** va păşi pe urmele acestui principiu al echilibrului. Până la apariţia add-on-ului, preconizată undeva prin toamna lui 2005 (asta, dacă nu cumva dau producătorii în boala amânărilor), nu putem decât spera într-o continuare demnă de universul **Warhammer**. Nu de alta, dar o merită....





SERIAL-PAULLER
paul@pcgames.ro

RTS



Sparta: Ancient Wars

DATE

Producător
Worls Forge

Publisher
N/A

Termen
2006

Antichitatea a fost întotdeauna un subiect marginalizat de către producătorii de jocuri. Singurul titlu clasic de acest fel, care-mi vine acum în minte, a fost Centurion - un fel de precursor spiritual al lui Rome: Total War. **Spre deosebire de acestea, primul joc Ancient Wars își propune o tratare mult mai riguroasă a acelei perioade, de-a dreptul spartană!**

Puţine sunt strategiile înrădăcinate în contextul războaielor din Antichitate. Jocuri ca **Age of Empires** sau **Empire Earth** ne-au purtat doar fugitiv prin acest subiect extrem de vast, în timp şi spaţiu, pe când altele l-au ocolit subtil, ajungând direct în mitologie. Deşi asta n-ar trebui să ne mire, dacă stăm să ne gândim cât de puţini sunt jucătorii fascinaţi de istoria antică – în contrast cu mitologia antică, şi cât de convenabil e să fii un fan WW2, în ziua de azi. Ceea ce m-a mirat însă, a fost anunţarea aproape simultană a două RTS-uri plasate în Antichitate, suspect de similare din punct de vedere vizual şi tematic, dar fără nici o altă legătură directă. Primul este **Sparta: Ancient Wars**, dezvoltat de o trupă din muma Rusia, iar cel de-al doilea **Rise & Fall: Civilizations at War**, aflat în lucru la Stainless Steel Studios (că tot pomenisem de Empire Earth...). Şi pentru că avem noi ce-avem cu ruşii ăştia, m-am gândit să-mi bag puţin nasul în **Sparta** şi să văd care-i mişcarea pe-acolo.

Producătorul oficial al jocului este studioul World Forge, dar merită amintit faptul că, astăiarnă, a mai fost dezvăluit un RTS rusesc cu titlul **Sparta**. Proiectul le aparţinea atunci celor de la Burut (**GoldenLand**, **Kreed**) şi fusese anunţat pe site-ul Game Factory Interactive – de unde, între timp, a dispărut fără urmă! În mod curios, firma germană care se ocupă de promovarea lui **Sparta: Ancient Wars** (Interactive Media Consulting) a "omis" să ne lămurească dacă e sau nu vorba despre acelaşi proiect, sau de unde au mai apărut şi World Forge ăştia, lăsând să se înţeleagă doar că o parte dintre ei au lucrat anterior şi la jocurile studioului Burut... Nici când a venit vorba despre jocul propriu-zis nu au fost extrem de generoşi cu detaliile, dar iată totuşi ce-am reuşit să aflăm.



Jocul va aborda subiectul războaielor persane şi a altor conflicte din Grecia antică, atât din perspectiva celebrului oraş-stat Sparta, cât şi a altor două civilizaţii. Cele trei campanii din singleplayer vor însuma cam 35 misiuni înfipte în realitatea istorică şi vor fi înlănţuite narativ după modelul strategiilor Blizzard. Planificarea lor exactă continuă şi la această dată, dar, din spusele nemţilor, am putea întâlni



ŢIGANI ROMÂNI LA FURAT de lemne din pădure, varianta 100 A.D.

o serie de evenimente neaşteptate în timpul misiunilor, care ne vor oferi o oarecare libertate de decizie şi vor influenţa cursul lor ulterior. Adică un fel mai pompos de a spune "campanie liniară, cu scenarii pe care oricum nu contează cum le duci la capăt".

Structura misiunilor va fi una clasică, începând cu adunarea resurselor, ridicarea bazei, recrutarea armatei şi continuând cu hărţuirea inamicului şi asaltul final. Diferenţa, spun ei, va veni din partea engine-ului fizic avansat ce stă la baza jocului. Clădirile se vor dărâma în fel şi chip, după tipul şi intensitatea asediului la care sunt supuse, soldaţii vor fi aruncaţi care-ncotro de carele de luptă şi elefanţii scăpaţi de la grădina zoologică... Până aici, nimic nou. Mai interesantă va fi posibilitatea de a folosi acest sistem fizic pentru a purta un "război paşnic", prin devastarea sistematică a pădurilor şi plantaţiilor inamicului, secându-l de resurse şi înfometându-i armata de gurmanzi. Sau îi vei putea incinera direct oraşul, ca să nu-ţi mai faci greţuri cu comasarea unei armate câtă frunză, câtă iarbă (apropo, nu va exista o limitare artificială a numărului maxim de unităţi!).

Întrucât luptele din **Sparta: Ancient Wars** se vor purta preponderent în însorita peninsulă elenă, era de aşteptat ca bătăliile navale să ocupe o bună parte din atenţia producătorilor. Pe lângă implicaţiile devastator de spectaculoase pe care engine-ul fizic le va avea asupra acestor confruntări, au fost anunţate şi câteva noutăţi incitante la nivel de gameplay. Vor exista de pildă nave care vor putea adăposti opt unităţi, iar în funcţie de specialitatea acestora, îţi vei putea configura o flotă întreagă după pofta inimii: muncitorii vor trage ca boii la rame pentru a face navele mai rapide, arcaşii vor putea lua poziţii de tragere pe punte, iar catapultele îţi vor transforma ambarcaţiunile în adevărate arme de asediu costal. Numai hopliţii vor sta şi vor tăia frunze la vâslaşi, până vor ajunge pe cealaltă parte a ţărmului. Dar şi când o vor face, ferească Ares!

E de aşteptat ca economia şi diplomaţia să joace, la rândul lor, un rol important în Sparta, întrucât echipa producătoare se află sub stricta supraveghere a unui oarecare Torsten Hess – un neamţ care mai lucrase alături de Blue Byte, la seria **The Settlers**. Alte detalii despre gameplay nu au mai fost dezvăluite, fiind păstrate cu mare taină până la E3-ul de luna aceasta, dar se ştie că, pe viitor, va exista o întreagă serie de jocuri "**Ancient Wars**". Un Dacia: Ancient Wars, cumva, cândva?...

SFINCTER SISOE
serban@pcgames.ro







DATE

Producător Codemasters

Publisher Codemasters

Termen iarna 2005

TOCA Race Driver 3

Or fi pierdut cei de la Codemasters pole position-ul simulatoarelor de raliuri, odată cu apariţia lui **Richard Burns Rally**, însă tot le-a mai rămas un as forte în mânecă: seria **Race Driver**, care până acum înglobează cea mai completă experienţă automobilistică virtuală. Şi ca nu cumva să aibă iar parte de vreo surpriză neplăcută, britanicii continuă să adauge diverse tipuri de curse, maşini şi chichiţe tehnice inedite, măcar atât cât să justifice lansarea, la iarnă, a unei noi versiuni din seria **TOCA** – zisă şi **DTM**, pe meleagurile Bavariei.





Una dintre constantele (relative) ale lui **Race Driver 3** va fi engine-ul său grafic. Din punct de vedere vizual, **Race Driver 2** se menţine şi astăzi pe o poziţie fruntaşă în cadrul jocurilor de curse, aşa încât producătorii s-au mulţumit să-i aducă doar câteva retuşuri simbolice. Cele mai evidente vor ieşi la iveală în timpul coliziunilor, acolo unde noul sistem fizic va fi supus celor mai distructive teste de anduranţă. Roţi sparte, caroserii contorsionate şi schije metalice zburând care-ncotro, lăsând în urma lor un torent de scântei şi dâre negricioase pe asfalt... toate astea vor deveni o privelişte mult prea familiară piloţilor neatenţi, de-a lungul curselor de tip Formula. Însă nu acelaşi lucru se va întâmpla, să zicem, într-o cursă de "touring cars" zdravene. Tamponările şi frecuşurile "amiabile" vor fi aici la ordinea zilei; iar atâta timp cât vor fi executate cu subtilitate şi măiestrie, cursele vor putea decurge fluent, fără exces de steaguri galbene sau negre. Destul de dubioasă rămâne, totuşi, situaţia curselor off-road şi de raliu. Acestea nu se numărau deloc printre favoritele jucătorilor de **Race Driver 2** dar, din spusele producătorilor, ar trebui să fie acum mult mai practicabile şi distractive.

Una peste alta, **Race Driver 3** promite vreo 35 de discipline automobilistice, precum DTM, V8 Supercars, Touring Sports Cars, British GT, Monster Trucks, Muscle Cars, Baja Motocross sau Historic Grand Prix. Şi va exista şi un mod de joc *Pro Career*, cu o uşoară tentă narativă à la **Race Driver**, în care vom deveni experţi într-un anumit tip de curse, prin avansarea într-o serie de campionate: Go-Kart, Formula 1000, Formula BMW, Formula 3 şi-n final Formula 1, alături de echipa BMW Williams, de pildă, pentru cariera Open Wheel. Dar asta doar dacă te ţin bujiile până la iarnă şi-ţi faci din timp proviziile de antigel.

www.codemasters.co.uk/tocarace driver3

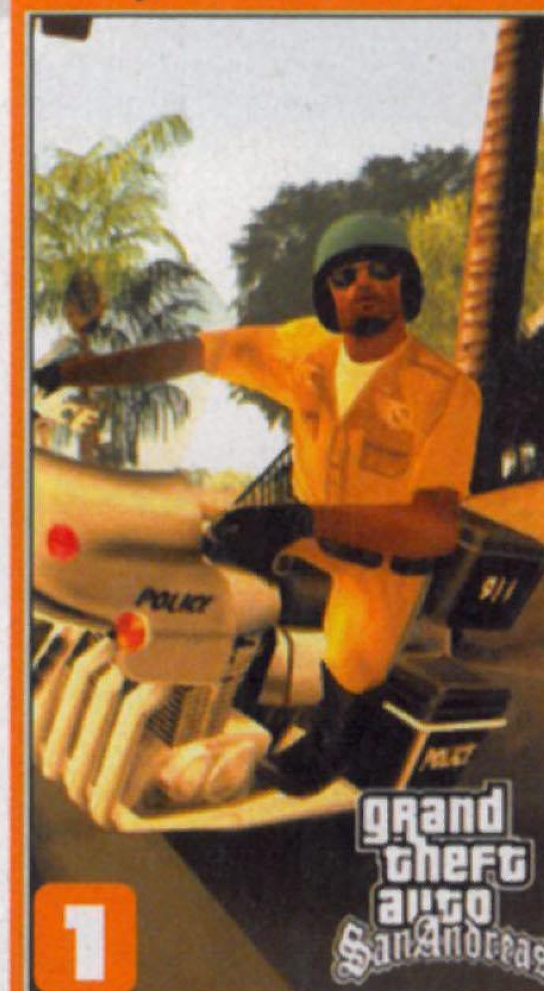
SFINCTER SISOE
serban@pcgames.ro

Most Wanted

Cele mai aşteptate jocuri

Poziţia actuală	Tendinţa	Titlul jocului Genul	Publisher Producător	Termen
1/1	-	GTA: San Andreas (Action)	Take2/Rockstar Games	iunie2005
2/3	▲	Dungeon Siege 2 (CRPG)	Microsoft/GAS Powered Games	trim. II 2005
3/6	▲	Dragonshard (RTS)	Atari/Liquid Entertainment	iunie 2005
4/8	▲	Codename Panzers: Phase Two (RTS)	CDV/Stormregion	iunie 2005
5/7	▲	Battlefield 2 (Action)	Digital Illusions/ Electronic Arts	iunie 2005
6/13	▲	Black & White 2 (Strategie)	Electronic Arts/Lionhead Studios	trim. II 2005
Nou	Nou	Worms 4: Mayhem	Codemasters/Team 17	iulie 2005
Nou	Nou	Psychotoxic	Whiptail Interactive / Whiptail Interactive	iunie 2005
9/9	-	STALKER: Shadow of Chernobyl (FPS)	THQ/GSCGameworld	trim. III 2005
10/10	-	Civilization 4 (TBS)	Atari/Firaxis	trim. II 2005
11/11	-	Elder Scrolls IV: Oblivion (RPG)	Ubisoft/Bethesda Softworks	necunoscut
12/12	-	Gothic 3 (RPG)	Jowood/Pirannha Bytes	trim. I 2006
Nou	Nou	Neuro Deep Silver/ReVolt Games	august 2005	
14/14	-	Advent Rising (Action)	Majesco/ GlyphX Games	trim. II 2005
15/15	-	Blitzkrieg 2 (RTS)	CDV/Nival Interactive	septembrie 2005
16/16	-	Quake IV (FPS)	Activision/Raven Software	trim. IV 2005
17/17	-	The Roots (Action)	Cenega/Tannhauser Gate	trim. II 2005
18/Nou	Nou	Starship Troopers	Empire Interactive/Strangelite	septembrie 2005
19/19	-	X3: Reunion (RTS)	Deep Silver/Egooft	septembrie 2005
20/20	-	Age of Empires III: The Age of Discovery (RTS)	Microsoft/Ensemble Studios	necunoscut
21/21	-	Anno 3 Necunoscut/Related Designs	noiembrie 2005	
22/22	-	Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth (Action-adventure)	necunoscut/ Headfirst Productions	iulie 2005
23/23	-	Fahrenheit (Adventure)	Atari/Quantic Dream	septembrie 2005
24/24	-	F.E.A.R. (FPS)	Vivendi Universal/Monolith	septembrie 2005
25/25	-	Lord of the Rings: Middle-earth Online(MMORPG)	Turbine Entertainment/Vivendi	necunoscut
26/26	-	Enclave II (Action adventure)	Starbreeze Studios/necunoscut	necunoscut
27/Nou	Nou	Warhammer 40.000: Winter Assault (RTS)	THQ/Relic Entertainment	necunoscut
28/28	-	Drake of the 99 Dragons (Action)	Vivendi/Idol FX	necunoscut
29/29	-	Earth 2160 (RTS)	Deep Silver/Reality Pump Studios	august 2005
30/30	-	Myst V: End of Ages (Adventure)	Ubi Soft/Cyan Worlds	trim. III 2005
31/31	-	Spellforce 2	Jowood/Phenomic	noiembrie 2005
32/Nou	Nou	Stargate SG-1: The Alliance (Action)	Jowood/ Perception PTY	octombrie 2005
33/33	-	Fallout 3 (RPG)	Ubisoft/ Bethesda Softworks	necunoscut
34/34	-	Dungeons & Dragons Online (MMORPG)	Atari/Turbine Entertainment	necunoscut
35/35	-	Heroes of Might and Magic V (TBS)	Ubisoft/Ubisoft	trim. I 2006
36/36	-	Metallica (Action)	Vivendi Universal/Segnana	necunoscut
37/37	-	The Movies (Simulator economic)	Activision/ Lionhead Studios	necunoscut
38/38	-	Runaway 2 (Adventure)	necunoscut/Pendulo Studios	necunsocut
39/39	-	Paraworld (Strategie)	necunoscut/Sunflower	necunoscut
40/40	-	Lord of the Creatures (Strategie)	necunoscut/Arvirago	necunoscut
41/41	-	Tom Clancy's Ghost Recon 3 (Action)	Ubi Soft/Red Storm	trim. IV 2005
42/42	-	StarCraft Ghost (Action)	Vivendi Universal/Blizzard	necunoscut
43/43	-	Neverwinter Nights 2 (RPG)	Atari/Obsidian Entertainment	trim. I 2006
44/44	-	Return to Castle Wolfenstein 2 (FPS)	Activision/ID Software	necunoscut
45/45	-	Pacific Storm (Strategie)	Buka Entertainment/Lesta Studio	trim. IV 2005
46/46	-	Close Combat: Red Phoenix (Strategie)	Take 2/Atomic Games	iulie 2005
47/47	-	Timeshift (FPS)	Atari/Saber Interactive	octombrie 2005
48/48	-	Panzer Elite 2 (Simulator)	Jowood/necunoscut	noiembrie 2005
49/49	-	TOCA Race Driver 3 (Joc de curse)	Codemasters/Codemasters	trim. IV 2005
50/50	-	Duke Nukem Forever (FPS sau OZN)	Take 2/3D Realms	"When it's done! "

Top 3 Most Wanted



GTA: San Andreas
Încă puţin... Ultima sută de metri... Şi apoi vom vedea dacă cei de la Rockstar îşi ridică în cap sau nu jucătorii PC.



Dungeon Siege II
Mulţi jucători abia aşteaptă o nouă imersiune în lumea lui Aranna. Salvatorii lumii înainte marş, dar nu uitaţi nici de măgar!



Dragonshard
Strategia D&D i-a făcut curioşi pe fanii care abia mai rabdă să vadă cum e asediul de la poarta lu' Balduru.

Top Redactor — Jacint



The Roots
Chiar dacă nu ştiu care sunt rădăcinile problemei ce cauzează întârzierea încă aştept cu sufletul la gură această aventură promiţătoare.



Civilization IV
Naţiuni ale lumii, temeţi-vă! În curând vom rescrie istoria... cel puţin virtual. Ar fi timpul să apară în sfârşit un TBS excepţional.



Drake of the 99 Dragons
Lume de joc inedită, grafică neobişnuită, un erou nu tocmai perfect şi multă-multă acţiune. Drake mână-ţi zmeii să ajungi mai repede!

Top cititori



Age of Empires III: The Age of Discoveries
Imperiile se clădesc şi se destramă, RTS-urile se instalează şi se dezinstalează, doar **Age of Empires** rămâne, va fi etern. Şi windows-ul...



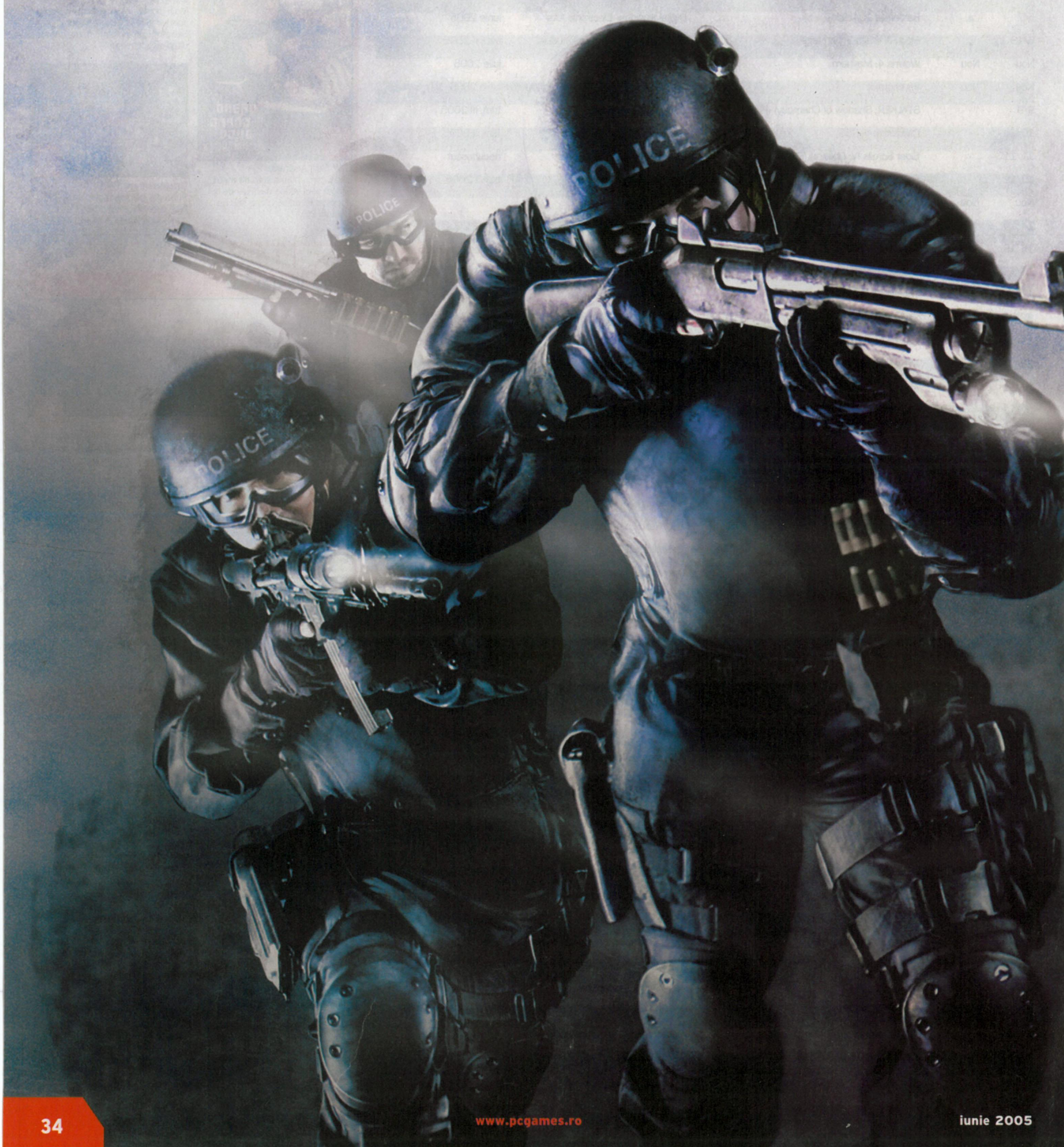
Starcraft Ghost
Fantoma lui **Starcraft** bântuie sălile părăsite de programatorii şi designer-ii de la Blizzard. Nu prea ştim dacă va apuca odată să ne bântuie şi pe noi.

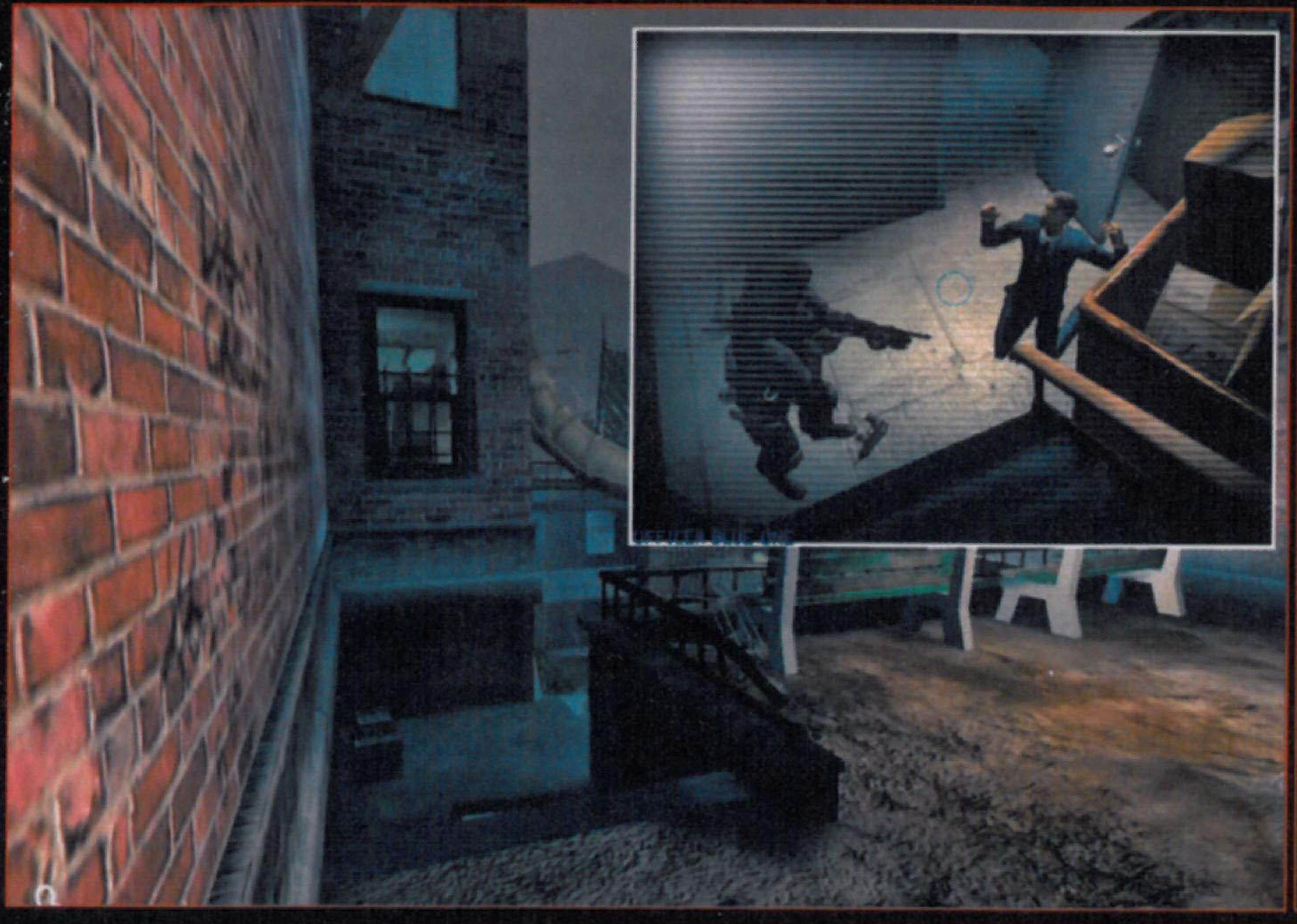
Gothic 3
Cu cât transpiră mai multe imagini cu atât creşte şi interesul pentru jocul celor de la Piranha Bytes. Să sperăm că de data asta nu vor uita limba engleză.



FPS Tactic

S.W.A.T. 4







Nu se poate! Aţi ratat examenul la Academia de Poliţie? Toţi cinci??? Şi voi v-aţi pierdut la întrebarea de ce stă poliţistul numai în casă rotundă?* În ce lume trăim, dom'le... **Nu-i nimic, capul sus, S.W.A.T. 4 a apărut ca să vă potolească setea de dreptate, adrenalină şi negocieri în manieră poliţienească.**

Dacă nu ştiţi cine-s ăia S.W.A.T., atunci bănuiesc că aţi auzit măcar de românaşii noştri de la Anti-Tero. E cam aceeaşi Marie, dar cu altă cască: S.W.A.T. îşi practică prin Statele Unite liniştita meserie care constă în eliberare de ostatici, arestări, acţiuni anti-teroriste etc. După cum ne îndoapă producţia hollywwodiană, orice situaţie extremă necesită prezenţa trupelor S.W.A.T.. Atunci când negocierile eşuează, elita miezului cireşei de pe tort intră în acţiune, însă nu oricum, ci plină de rafinament tactic. Nici vorbă să intri ca-n brânză, să calci totul în picioare şi să ieşi din încăperi cu un zâmbet suspect de cămaşa de forţă pe buze... aşa că, warning: cei care nu jucaţi decât FPS-uri rapide şi pline de acţiune nici nu are rost să instalaţi **S.W.A.T. 4**!

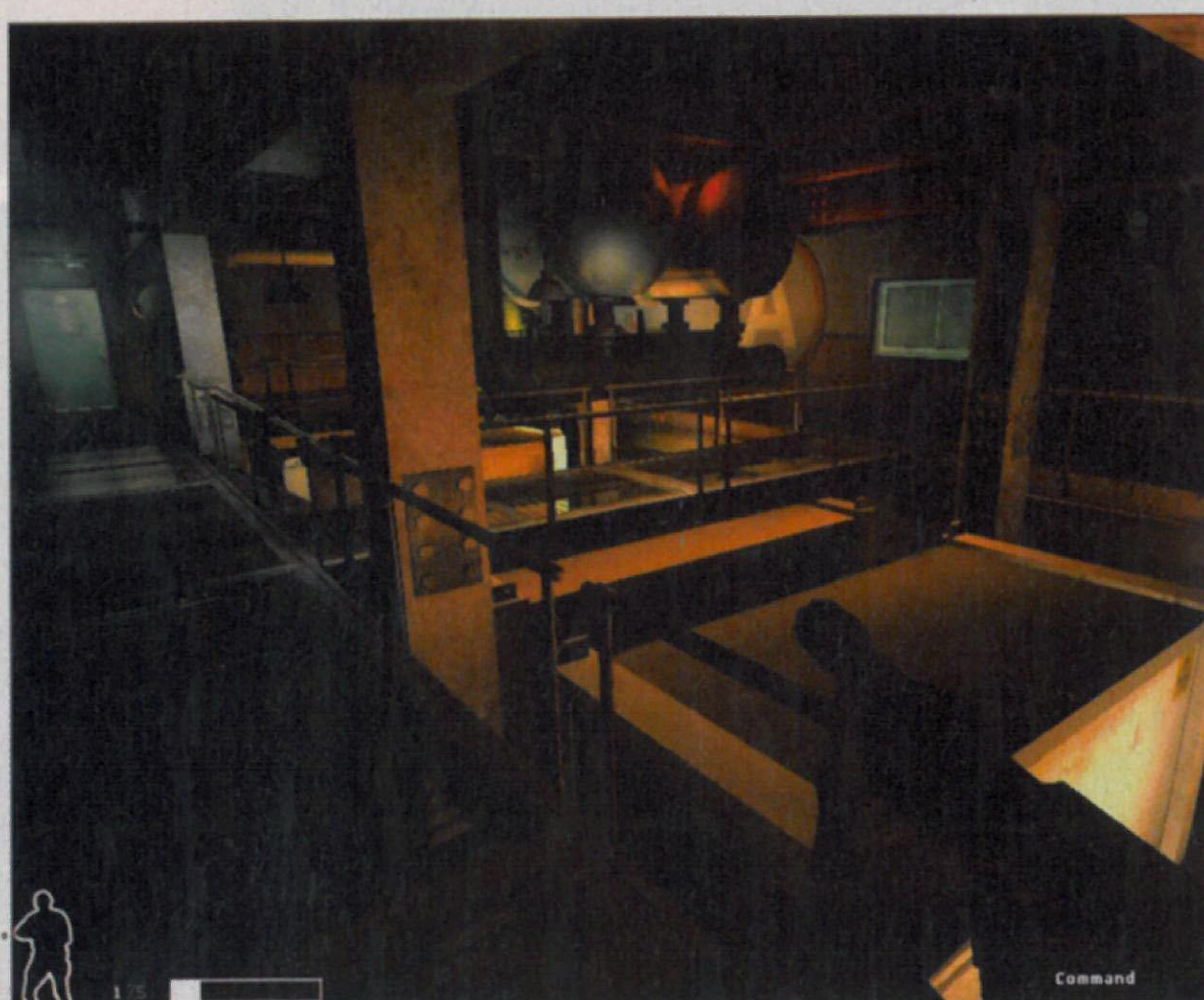
Nu-ţi păstrezi tradiţia, n-ai ID!

Cu o grafică actualizată şi câteva detalii adăugate bazelor seriei, **S.W.A.T. 4** rămâne fidel predecesorului şi nu se îndepărtează de acesta decât pentru câteva îmbunătăţiri pe care numai cunoscătorii le vor recunoaşte. Regăsim sistemul dinamic şi intuitiv pe care îl adusese **S.W.A.T. 3** în FPS-urile tactice şi care constă în plasarea jucătorului în inima acţiunii cu un minim de perioadă de pregătire, însoţit de patru camarazi împărţiţi în două echipe, pe care-i putem controla fără prea multă bătaie de cap. Graţie sistemului de comenzi asociat vizorului, le putem comanda să deschidă uşile, să cureţe încăperile, să lanseze lacrimogene, să utilizeze secondary weapon etc. Fiecărui obiect vizat îi corespund o serie de ordine pe care le vom activa prin intermediul unui meniu contextual asociat butonului drept al mouse-ului. Este o jumătate de noutate, mai modernă şi mai intuitivă, chiar dacă ne liniştim văzând că interfaţa pe tastatură poate fi încă activată. O altă îmbunătăţire, de fapt, una dintre cele mai importante, este posibilitatea de a controla deplin şi precis camarazii fără să părăseşti ecranul principal. Sigur că **S.W.A.T. 3** ne dădea





Tabel multiplayer



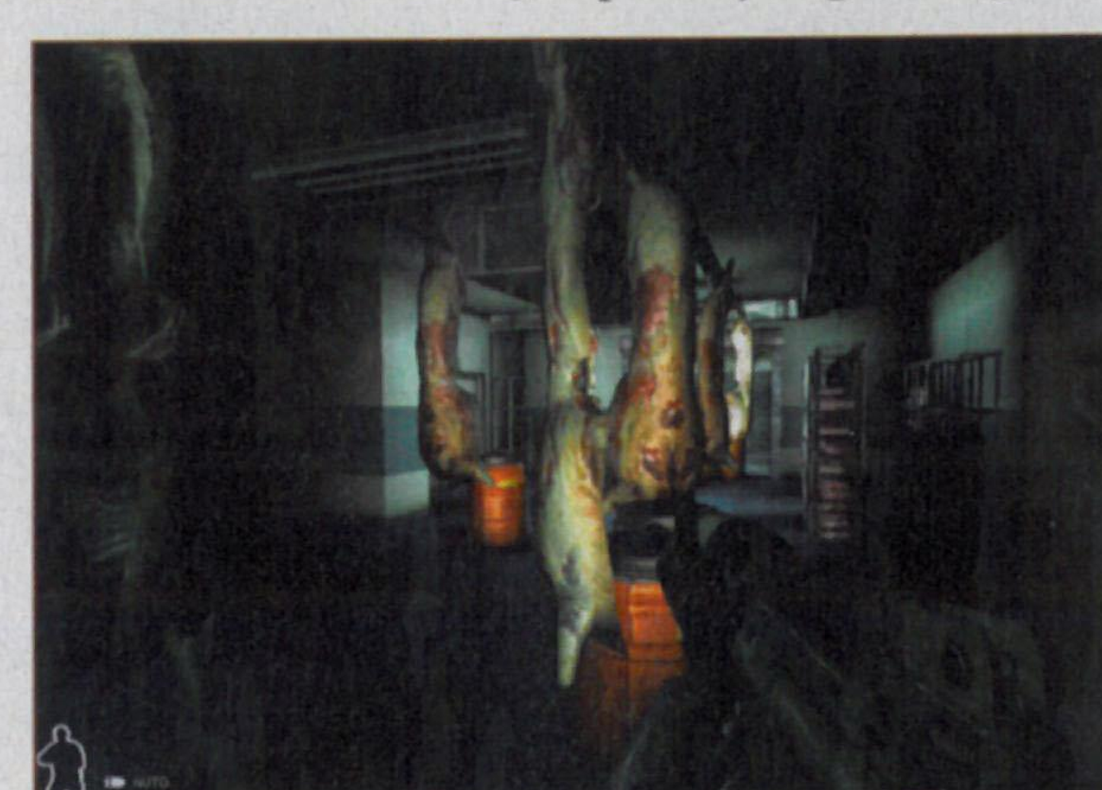
Modurile

Modul *Team Deathmatch* va opune echipa forţelor de ordine suspecţilor cu un respawn al jucătorilor decedaţi la intervale regulate. *Rapid Deployment* păstrează baze relativ asemănătoare, dar aici membri **S.W.A.T.** vor trebui să dezactiveze 3 sau 5 bombe dispuse aleatoriu în nivel, în timp ce suspecţii vor trebui să le protejeze până când acestea vor exploda. *Escort VIP* va adăuga echipei **S.W.A.T.** un VIP înarmat foarte sumar şi incarnat de un jucător selectat random. Protejat de forţele de ordine, acesta are obiectivul de a ajunge la un extraction point în timp ce suspecţii vor trebui să-l captureze. În fine, modul *Cooperative* oferă posibilitatea pentru maxim cinci jucători să retrăiască misiunile singleplayer-ului în multi, faţa-n faţă cu reacţiunea AI-ului.

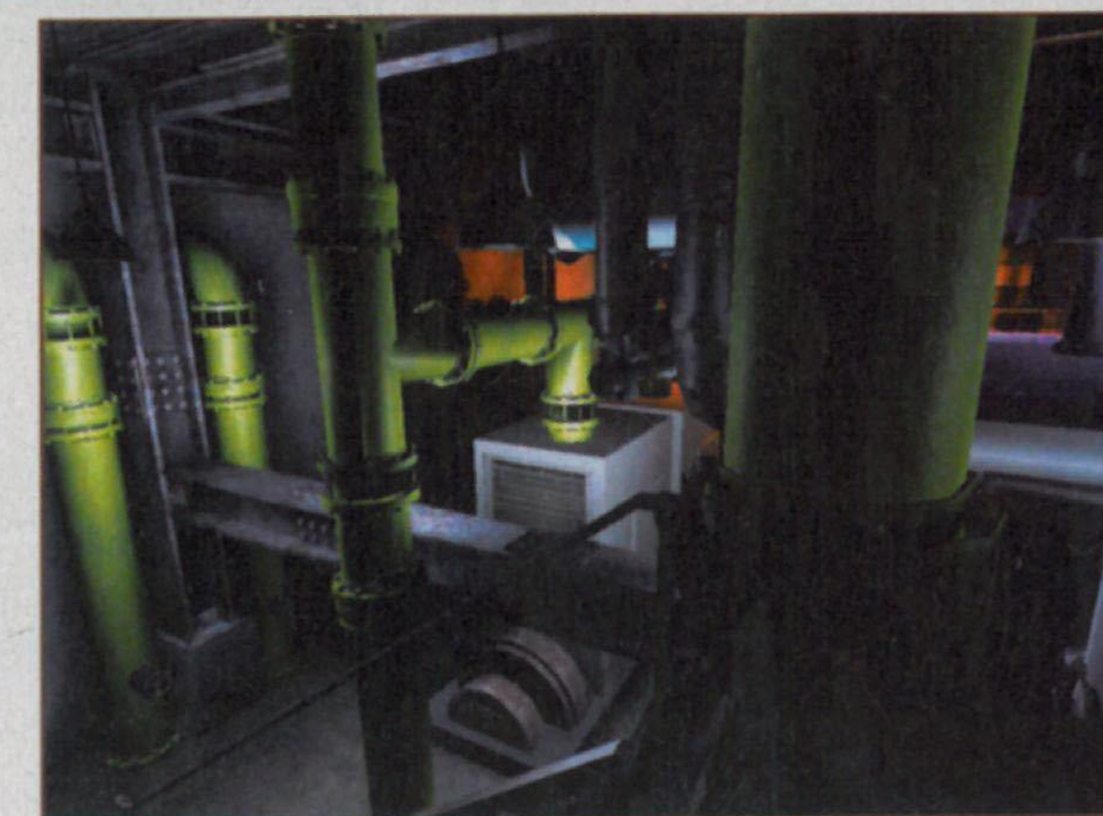
Team Deathmatch

Vulturu' chelios către panda nomadă... sunt undeva în curtea din spate a unui restaurant, de fapt, sunt la etaj, pe o pasarelă (mi-e o foame că nici nu mai văd bine, da-s on duty!). Am o puşcă de asalt în mâna dreaptă şi nişte sânge care începe să apară pe kevlarul meu, undeva în zona coastelor. Cum am ajuns aici? Ah, da, eu şi cei trei camarazi suntem fraţii SWAT(amezi) şi am fost chemaţi aici ca să prindem patru terorişti. Nu, la început nu-mi era deloc foame, dar cu înaintarea asta în ritmul melcului codobelc... Intru într-un depozit. Arunc o privire printr-un geam spart şi întrezăresc o formă sumbră care se deplasează prudent pe o altă pasarelă, la câţiva metri mai departe. Trag aproape instinctiv. În mijlocul unei explozii de sticlă îl văd pe adversar căzând sub rafala mea. Nici măcar nu ştia ce întâmplă, prostul. Hmm, nasol: cred că am atras atenţia celorlalţi. Departe, în spatele meu, aud împuşcături. Mă deplasez încet către scară, încep să cobor aplecându-mă să văd dacă adversarul nu mă aşteaptă. Ajung în frigider.

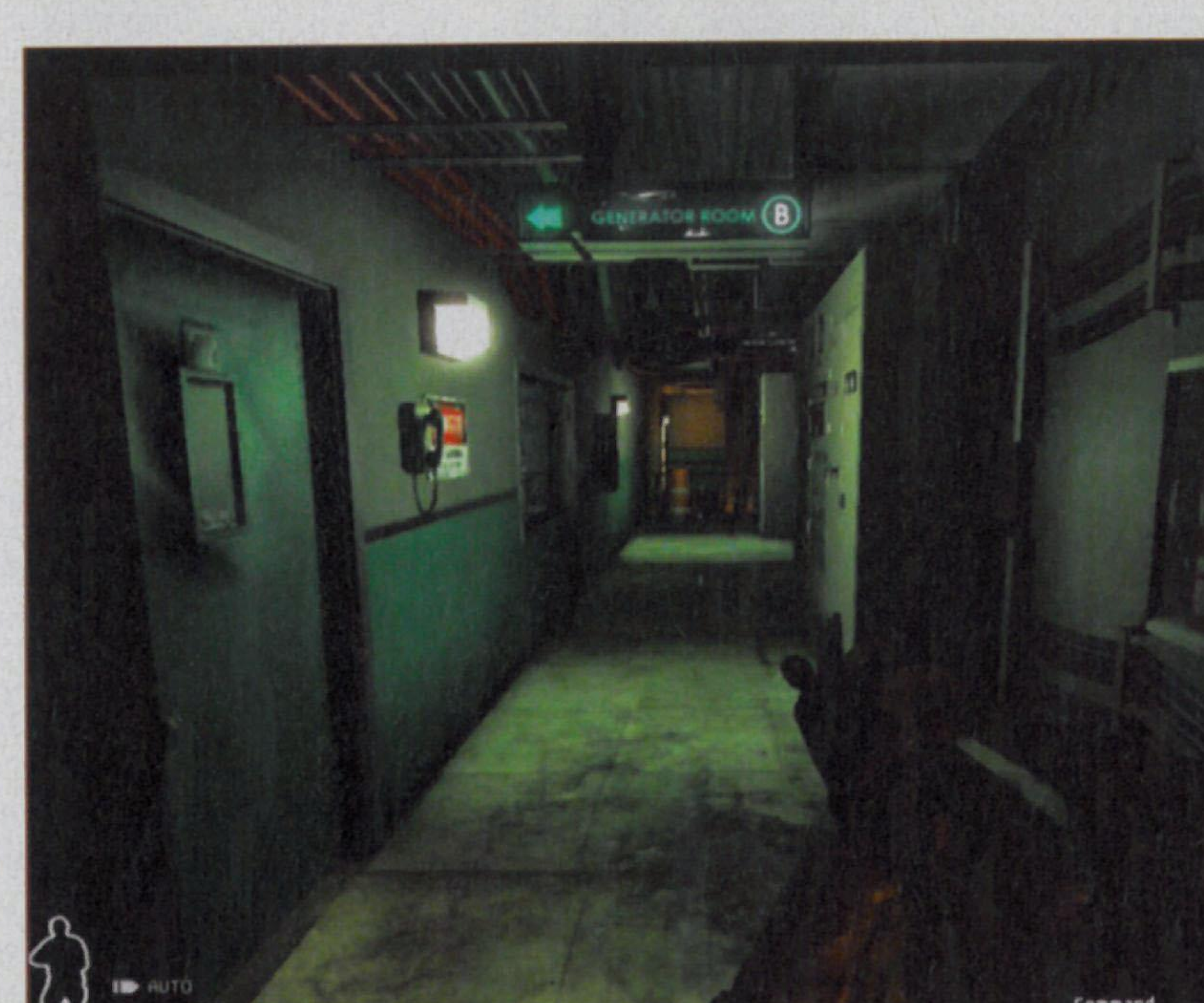




Cadavrul lui Paul, camaradul meu, zace răspândit pe sol. Nişte carne de vacă atârnată de tavan îmi întunecă vederea (vezi imaginea de mai sus!). Teroristul care l-a ucis vrea să părăsească încăperea. Nu m-a văzut, nici nu m-a auzit. Damn, i'm good! Golesc în el un încărcător întreg. Na, mai leagă-te de camarazii mei, tuciuriule! Tipul rămâne în picioare, protejat de un kevlar ca lumea, din ălea făcute pe undeva prin Ucraina, cred... aşa am văzut la cursuri. Ha, încearcă să mă termine. Am timp numai să-i arunc o smoke grenade. Mă deplasez printre grămezile de fum, adăpostindu-mă cum pot şi îmi încarc arma. O lacrimă mi se prelinge pe obraz: sărmanul Paul, o să-l memorăm la o bere, al cărei gust nu va mai fi niciodată la fel... Picioarele îmi tremură, mersul îmi este încetinit. Gata, sunt lock and load. Trag o rafală prin norul de fum în speranţa să-l dobor pe porcul ăla înainte să mă ia el la ţintă. Ha, cade ca un balot de paie! S.W.A.T. pot fi mândri de mine.

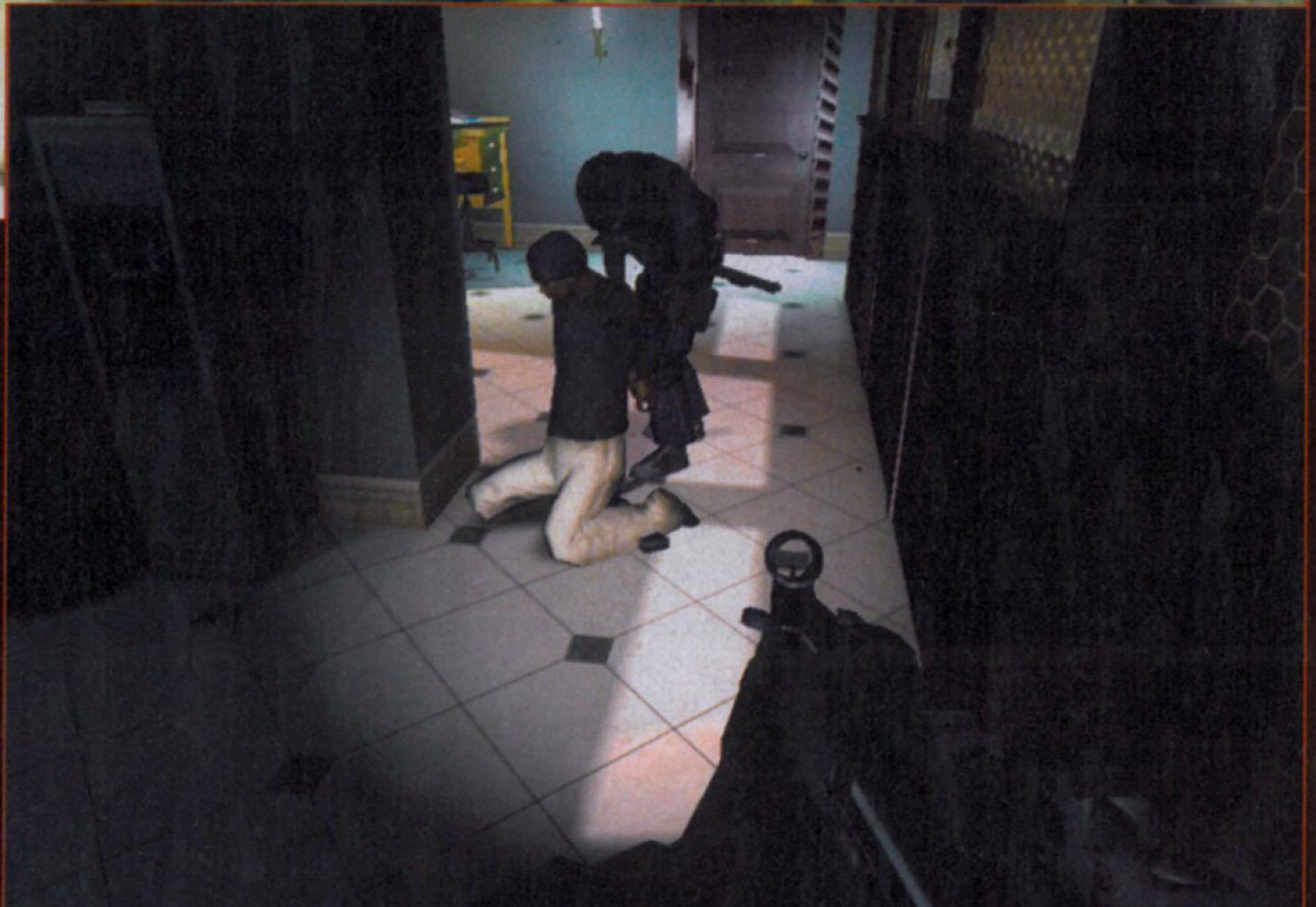


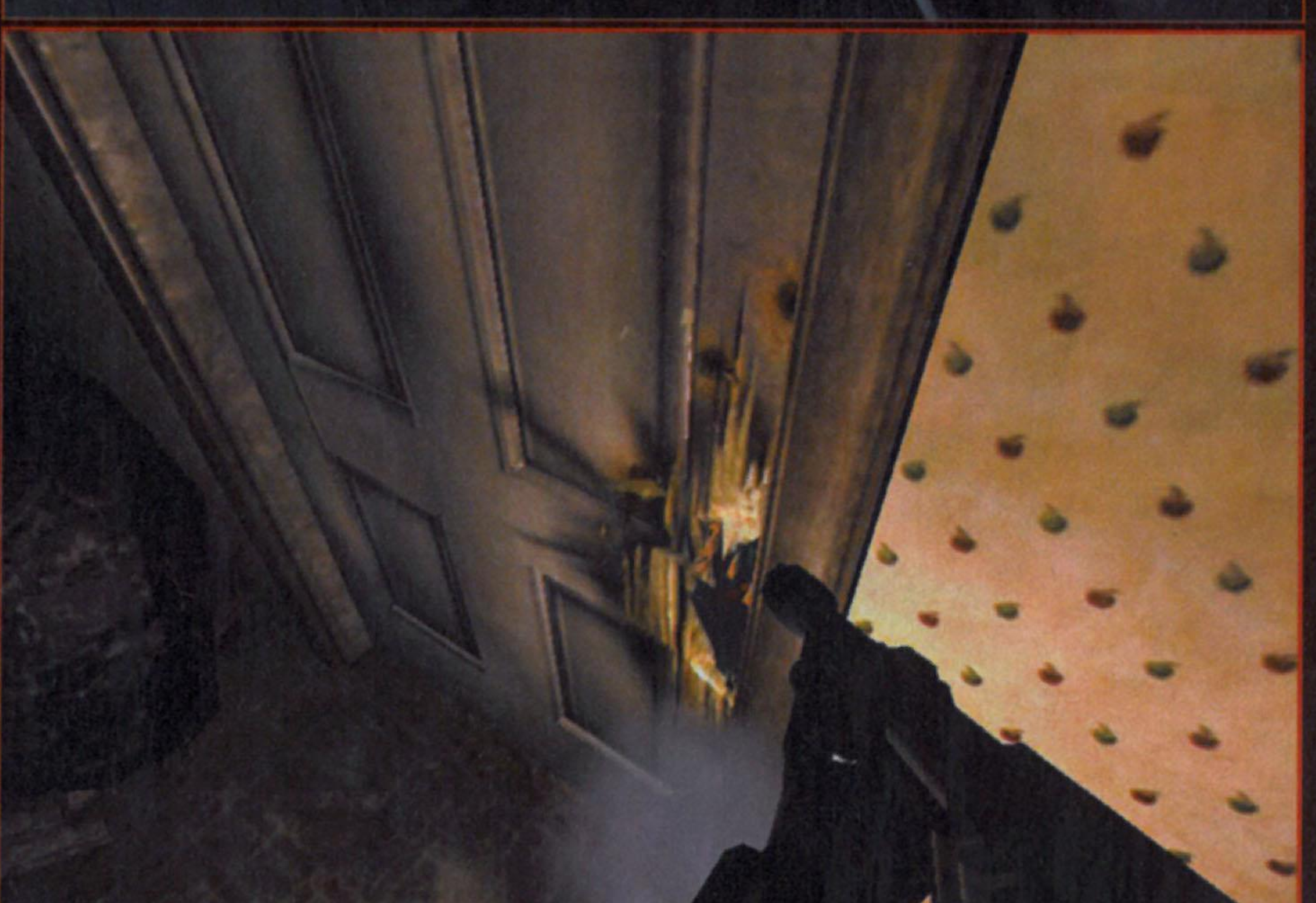
Cam ăsta este feeling-ul de **S.W.A.T. 4** în multiplayer. Deplasările sunt foarte lente, luptele sunt foarte rapide, grafica este frumoasă, dar nu excepţională. Impresia pe care ne-a lăsată-o este un bună: am jucat câteva harţi (depozit, restaurant, birou, casa serial-killer-ului). Conţinutul pare suficient la o primă vedere, dar, din păcate, rezultatul suferă din cauza unei interfeţe uneori ciudate, probleme de conexiune şi puţin servere cu ping-uri corecte. Cei care nu au posibilitatea să joace în LAN sau nu au o conexiune Internet vor putea să se distreze măcar cu editorul de niveluri, cu ajutorul căruia vor putea crea rapid obiective noi pe hărţile singleplayer-ului. Fie că este vorba despre numărul teroriştilor, civililor, moralul maxim sau minim al fiecărei categorii, armamentul... putem modifica după bunul plac configuraţia şi, de ce nu, schimba fişierele generate împreună cu prietenii.





GHOERGHE? Nu stăm prea aproape de ușa-pe-care-e-pusă-bomba-care-explodeaaază?



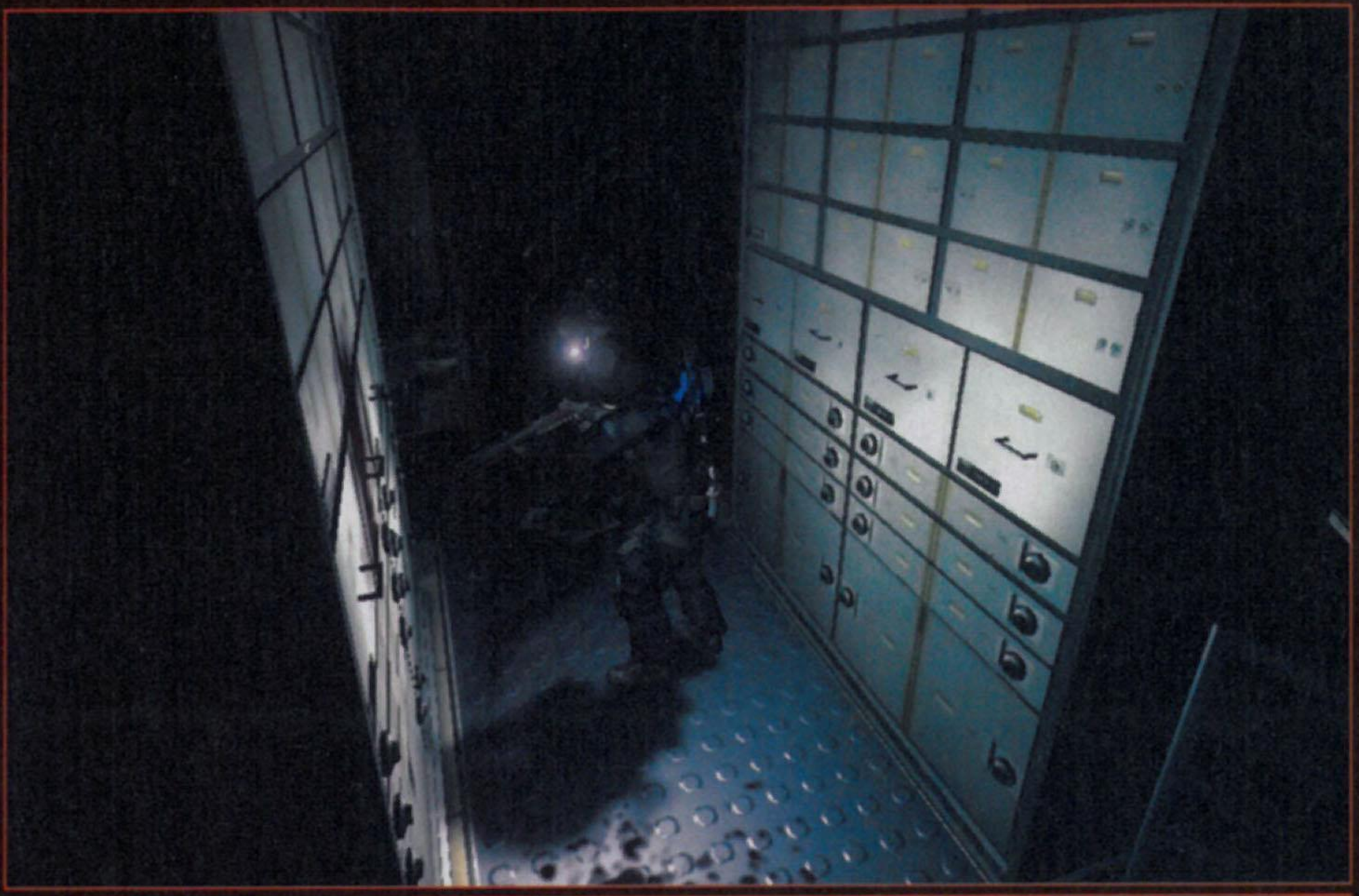


posibilitatea să împărţim ordine la distanţă, dar acum putem afişa perspectiva fiecărei echipe în colţul ecranului, mări fereastra şi ţinti elemente precise, având astfel o varietate de comenzi echivalentă cu a sta cot la cot cu camaradul tău. Ah, **S.W.A.T. 4** mai include şi prezenţa sniper-ilor dispuşi în cele mai viclene locuri şi controlabili într-o oarecare măsură.

Drop the gun, Jamale… fiţi-ar culoarea!

S.W.A.T. 4 impune reguli de angajament foarte stricte, ideal fiind ca nimeni să nu fie rănit sau ucis, fie că este vorba despre ostatici, fie că sunt forţe de ordine sau chiar criminali. Cu ocazia fiecărui briefing, totul este analizat, în aşa fel încât îţi poţi cunoaşte scorul la un punctaj de 1 la 100%. În modul easy este suficient să îndeplinim obiectivele principale, pe gradele de dificultate ridicate însă, există un barem pe care trebuie să-l respectăm ca să înaintăm în joc. Este nevoie de sânge rece, degete relaxate, o progresie foarte lentă şi metodică… plus mult noroc! Producătorii s-au îngrijit de modificarea poziţiei şi temperamentului protagoniştilor, atât victime cât şi suspecţi. Unii dintre aceştia se predau la cea mai anemică ameninţare, alţii trag fără ezitare, iar cei mai îndărătnici se apropie de tine prefăcându-se că se predau pentru a-ţi lansa apoi cu largheţe o rafală demnă de Rambo… să nu-ţi vină să-i termini!? Ideal este însă să neutralizezi fără să omori, ţintind mâna în care împuţiţii ţin arma, urlând fraze de genul „Police, put your hands in the air", „Drop that gun" etc, foarte folositoare pentru impunerea respectului. În acest







AI DREPTUL SĂ faci pipi, dacă ţi-e frică, ai dreptul să-ţi scoţi mitraliera aia dintre picioare...



IO-S BĂIAT DĂ CARTIER, ce te prinde într-un ungher...C'mon people, clap your hands!

moment, începe stresul căci reacţia tipului din faţa ta este total imprevizibilă şi aleatorie. În orice caz, nervii ne sunt puşi la grea încercare, pentru că o simplă eroare de calcul ne poate costa foarte scump. De exemplu, dacă îl ucidem atunci când vrea să se predea, vom fi penalizaţi la finele misiunii, dacă ezităm prea mult, tipul va avea timp suficient să ne înfigă un cartuş în umăr (suficient ca să nu mai avem aceeaşi acurateţe la tragere) sau unul în picior (viteza de deplasare este echivalentă cu cea a unei babe reumatice). Başca, civilii pot avea şi ei reacţii foarte violente şi unii vor refuza chiar să li se pună cătuşele. În acest caz, nu ne mai rămâne decât să-i cosmetizăm cu un pic de vopsea pe figură (ah, unde-s partidele de Paint ball de altădată!) sau să le aplicăm nişte şocuri electrice ca să calmăm spiritele. Nivelul adrenalinei atinge cote inimaginabile atunci când pătrunzi într-o încăpere care colcăie de criminali şi de ostatici, în mijlocul gazelor lacrimogene, al tirurilor încrucişate şi urletelor din toate părţile. Ca-n filme, ce mai! Realismul este împins la extrem prin faptul că fiecare arestare, neutralizare sau salvare trebuie semnalată HQ şi chiar recuperarea armelor de pe sol ne va creşte procentajul reuşitei misiunii.

Situaţiile se schimbă în joc mai ceva ca vremea în luna aprilie şi avem toate şansele să trecem de la asaltul asupra casei unui serial killer la atacarea unui hotel pline de bolnavi şi de explozibili în toate colţurile, trecând prin puţintică cultură de bibliotecă în care teroriştii ţin mese rotunde pe teme existenţialiste! Această diversitate se face simţită în plan

FREEZE, POLICE! 'ţeles şefu, rămân în poziţia în care m-a prins urletul sau pot să-mi îndrept coloana?





CONTROLUL ESTE CHEIA SUPREMAȚIEI
CONTROLEAZĂ MASELE.
CONTROLEAZĂ HARTA.
CONTROLEAZĂ CÂMPUL DE BĂTĂLIE.
CUCEREȘTE LUMEA.
SERIA CARE A REINVENTAT STRATEGIA ISTORICĂ ÎN TIMP REAL CONTINUĂ CU O EVOLUȚIE DE PROPORȚII EPICE - NOUA INTERFAȚĂ ÎȚI OFERĂ CONTROL ABSOLUT. AI TOATĂ ISTORIA OMENIRII PENTRU A CONDUCE PROPRIA TA CIVILIZAȚIE ȘI PENTRU A TRĂI EXPERIENȚA A 12.000 DE ANI DE CUCERIRI.
AMPLOARE INEGALABILĂ
Comandă peste 500 de unități și clădiri unice pe parcursul celor 12.000 de ani de cuceriri istorice.
CONTROL ABSOLUT
Sistemul în timp real Picture-in-Picture redefinește noțiunea de „control".
REALISM FĂRĂ PRECEDENT
Adaptează-ți tactica în funcție de anotimpurile în schimbare și de condițiile meteo aspre.
EMPIRE EARTH II
Disponibil din 1 mai 2005
WWW.EMPIREEARTH2.COM
merită să joci originale!
Distribuit în România de:
best distribution
www.bestdistribution.ro
PC CD-ROM
Games for Windows
POWERED BY gamespy
NVIDIA
mad-doc SOFTWARE
SIERRA



vizual printr-un design de nivel de vis, plin de detalii care contribuie la crearea unei identități puternice a fiecărei locații evitând senzația de déjà-vu. De notat și că plasamentul aleator al adversarilor și civililor în niveluri face aproape imposibilă rejucarea a două partide identice. Așadar, dacă vă gândiți să refaceți nivelul pentru că ați fost terminați de ăla nasolu' de după colț, vă înșelați amarnic: data viitoare va fi altundeva!

Ce-i AI, ca AI-ul trece...

Din păcate, AI-ul reușește să ne provoace grimase, fiind destul de discret. Suspecții arestați și cărora nu le-au fost puse cătușele nu vor încerca niciodată să-și ia armele ca să te frigă viclean... mă așteptam la altceva. Când se decid să deschidă focul, însă, adversarii se descurcă destul de bine, țintesc bine și știu să se apare bine. Oamenii noștri reacționează cu viteza fulgerului, se deplasează respectându-ne comenzile, ne atenționează chiar dacă le abatem calea și nu ne stau niciodată în drum. Câteva rateuri, însă, tot mai dau băieții. De mai multe ori, am remarcat un refuz frate cu Curtea Marțială de a mi se executa ordinele, chiar dacă acestea fuseseră validate în prealabil. Băieții stau ca molâii pe loc, fără să execute nimic, obligându-mă să-i regrupez pe altundeva și să revin ca retardatul la poarta pe care aceștia au refuzat să o deschidă. Grrrrr!

S.W.A.T. 4 ne oferă nu mai puțin de 13 misiuni ambientate în locații foarte variate, intotdeauna urbane, nu neapărat gigantice, dar în orice caz foarte detaliate. Absența legăturii între misiuni este unul dintre punctele forte ale seriei și ne izbăvește de penibilele scenarii hollywood-iene cu care ne-am fi confruntat altfel. Plus, pregătirea foarte săracă dinaintea furtunii fiecărei intervenții nu face decât să accentueze tensiunea pentru că niciodată nu știm mare lucru despre ceea ce ne

Armele

S.W.A.T. nu a reușit până acum să-și depășească rivalul **Rainbow Six** la acest capitol, și nici acum nu este cazul să vorbim despre așa ceva. Varietatea armelor este restrânsă, dar suficientă pentru jobul pe care trebuie să-l facem. Regăsim clasicii genului, Colt M4A1, MP5 (cu sau fără silencer), GB36, UMP 45, Benelli M4, Colt M1911, Glock și Colt Python. Cei mai conștiincioși vor opta însă pentru armele non letale, cum sunt pepper ball (un fel de paint-ball), pistoletul Taser și Benelli încărcat cu gloanțe de cauciuc. Sunt arme care au însă mari lacune, dată fiind puterea lor redusă de neutralizare, ineficace în fața unui terorist dezlănțuit sau bine apărat, iar bătaia lor este uneori foarte limitată (de exemplu, pepper-ball nu este altceva decât un paint-ball care are precizia și bătaia pe care o cunoașteți).

Benelli M4 Super90 Shotgun

Acest shotgun tactic este o armă de încredere, ea dovedindu-se utilă de foarte multe ori pe câmpul de luptă. Modelul de față este dotat cu un auto-loader, permițându-i să fie folosită și pe post de armă semiautomată.

Breaching Shotgun

Special gândită pentru a distruge uși încuiate, acest shotgun folosește gloanțe cu fragmentare pe post de muniție. Acest comportament reduce rata penetrării, mărind astfel damage-ul în momentul impactului cu ținta.

Less Than Lethal Shotgun

Acest model Benelli Nova este mereu încărcat cu gloanțe de cauciuc, fiind deseori folosită în circumstanțe ce implică civili sau suspecți necooperanți. Cu toate acestea, impactul muniției se poate dovedi extrem de dureros.

Pepperball Gun

Arma de față a fost construită folosind designul original al armelor recreaționale de paintball. Folosind pe post de muniție dioxid de carbon compresat, ea este deseori folosită în împrăștierea mulțimilor.

M4 Assault Rifle

Carabina Colt M4A1 își bazează tehnologia pe designul vechiului model M16, folosit în armata Statelor Unite. Faptul că are țeava mai scurtă, o face ideală în confruntările din spații mici, fiind cea mai puternică armă din dotarea ofițerilor.

AK47

Creată în Uniunea Sovietică undeva prin 1947, AK47 a devenit foarte repede arma standard folosită în dotarea armatei ruse, fiind utilizată deseori în țările din lumea a treia și de organizațiile teroriste. Ca putere de foc, își face treaba bine.

UZI

Această armă mică și compactă a fost pentru prima dată fabricată la începutul anilor 50 în Israel. Are o rată de foc extrem de mare, putând deveni astfel foarte greu de controlat când este folosită în full auto mode.

HK MP5

O armă de producție nemțească, această automată este deseori preferată de trupele paramilitare, mai ales în cazul misiunilor tactice urbane. Este o armă versatilă în multe situații, însă îi lipsește puterea de foc.

Colt M1911

Coltul este și a fost folosit în dotarea poliției de foarte mulți ani. Acest model de calibrul 45 poate face ravagii, fiind cel mai răspândit back-up pentru un membru SWAT. Această armă semiautomată este dotată cu 8 gloanțe.

Glock

Modelul de față, de producție austriacă, este construit în mare parte din plastic de înaltă tehnologie. Este incredibil de ușor de folosit. Chiar dacă este mai puțin puternic decât un Colt, este dotat cu 17 gloanțe.

Taser Stun Gun

Această armă paralizantă funcționează conform principiului Electro-Muscular Disruption (EMD). Folosește pe post de muniție mici electrozi, care odată ajunși la țintă, eliberează o șarjă puternică de curent electric.

Remington 700 Sniper Rifle

Cunoscută de foarte mulți dintre noi drept o armă „de domni", pușca cu lunetă este folosită de specialiști în misiunile ce cer o acuratețe desăvârșită. Este letală la distanțe mari, însă aproape inutilă în spații restrânse.

așteaptă într-o încăpere, fie că este vorba despre numărul teroriștilor, ostaticilor sau chiar o tipologie precisă a locațiilor. Singurul defect poate fi durata de viață relativ redusă a jocului în singleplayer, fiindu-ne suficientă o ziulică pentru a termina pe nivelul de dificultate normal **S.W.A.T. 4**.

Ace, brice și carice!

Nici prea-prea, nici foarte-foarte inclinat spre inovații in gameplay, foarte asemănător precursorului, **S.W.A.T. 4** apare în haine noi, în special grație engine-ului său 3D Unreal. Rezultatul este unul foarte plăcut, chiar dacă regretăm că paleta de culori nu este mai realistă și mai puțin colorată, fapt petrecut și la apariția lui **S.W.A.T. 3**. Păcat, pentru că nivelurile sunt pline de detalii, oferind locuri de intervenție foarte convingătoare, totul fiind încadrat într-o atmosferă excelentă. Totuși, se simte absența un engine fizic: cauciucurile nu explodează, obiectele rămân locului (în afara câtorva animații) și, contrar lui **S.W.A.T. 3**, nu mai putem vedea traiectoria gloanțelor care traversează pereții. Bilă roșie – apariția armei jos, în stânga ecranului, simbolizată până acum de un vizor, în episodul precedent. Per ansamblu, bilanțul tehnic este pozitiv, dar suntem cam departe de baritonii FPS-ului, în special în ceea ce privește animațiile și modelarea personajelor, care rămân la fel de rigide în mișcări. Partea sonoră este foarte reușită și te face să te scufunzi mai mult în joc.

Fidel precursorului său, **S.W.A.T. 4** nu riscă prea mult și se mulțumește, după patru ani de absență, să adauge câteva elemente minore unei mecanici bine rodate. Pasionații FPS-urilor tactice au de ce să se arunce în acest joc, dar vor remarca o lipsă de idei proaspete și îndrăzneală din partea producătorilor. Modul singleplayer intens și plin de detalii păcătuiește prin durata sa de viață redusă, cu cele 13 misiuni repede terminabile, iar modul multiplayer suferă din cauza imperfecțiunilor și a unei lipse de originalitate. **S.W.A.T. 4** rămâne însă un joc foarte bun, indispensabil veteranilor seriei.

PAPARAZZIN(GER)

cipri@pcgames.ro

Punctaj
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

PRODUCĂTOR	Ubisoft Montreal
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

- + superb și detaliat
- + libertate de acțiune
- + multiplayer foarte bun
- − obiective cam obscure
- − scenarizare searbădă

Grafică	94%
Sunet	87%
Gameplay	92%
Atmosferă	90%
Multiplayer	92%

91%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,4 GHz	CPU	- 2.4 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SPLINTER CELL

*** Ca să nu fie încolțit**





Empire Earth II



Nu cred că, la un asemenea nivel, se mai poate discuta despre clone de Age of Empires. Ce-i drept, acest titlu este un deschizător de drumuri în ceea ce priveşte un anumit segment al RTS-ului, **însă a cataloga Empire Earth II drept o clonă mi se pare lipsă de bun simţ. Chiar dacă a împrumutat elemente clasice cu duiumul, jocul celor de la Mad Doc se dovedeşte a fi o surpriză cum nu se poate mai plăcută, mai ales pentru jucătorii de strategie trecuţi prin foc şi sabie.**

Principala problemă cu care s-ar confrunta jucătorul de rând atunci când pune laba pe **Empire Earth II** este dificultatea destul de ridicată. Şi prin asta nu sugerez o poftă nebună a AI-ului de a pune beţe în roate, hărţuind la infinit, ci mă refer la cantitatea impresionantă de detalii cu care ne întâmpină. Producătorii au luat blockbuster-ul celor de la Stainless Steel, l-au modificat la sânge (lăsând, paradoxal, core-ul să funcţioneze la vechii parametrii) şi au creat o didigoaie de joc atât de complex, încât doar timpul ne lipseşte pentru a sta ore, zile, luni, în compania diverselor civilizaţii răsfirate pe harta istoriei şi pentru a cuceri tot ce ne stă în cale. Din punct de vedere al tematicii, **Empie Earth II** nu se depărtează prea mult de predecesorul său; cinci sute de mii de ani de evoluţie umană sunt prezentaţi cu o acurateţe de chinez bătrân în 15 epoci, la cârma a 4 civilizaţii ce reprezintă cam tot ceea ce e ştiut din istoria scrisă. Fiecare pas din istorie este redat cu acurateţe, resursele sunt adunate cu multă trudă, în timp ce armate epice stau pregătite pentru a măcelări duşmanii ce îndrăznesc să îşi scoată capul de la cutie. În acelaşi timp, putem vedea pe hartă neanderthali din cele mai vechi ere, adunând hrană şi pietre pentru a-şi întreţine tribul, alături de o societate futuristă, dotată cu tot soiul de tancuri şi tănculeţe, sau roboţei neobosiţi în căutare de uranium. Ni se pun la dispoziţie sute de clădiri şi unităţi militare, iar fiecare epocă posedă un tech tree format din 12 upgrade-uri, împărţite pe trei categorii – comerţ, military şi imperial. Paleta jocului este atât de vastă, încât foarte mulţi dintre tinereii în ale genului se vor pierde în abundenţa detaliilor.



GRUPUL OAMENILOR DIN EPOCA DE PIATRĂ salută halbele de bere din redacţia PC Games!

Tipurile de joc sunt cele clasice pentru un RTS de o asemenea anvergură – o serie de tutorials, numai bune de studiat pentru începători sau pentru cei ce vor un oarecare preview asupra inovaţiilor jocului, trei campanii sănătoase, în care vom lua, pe rând, rolul coreenilor, germanilor şi americanilor, în diferite etape istorice, precum şi o serie de misiuni "speciale", în care putem, spre exemplu, rejuca Ziua Z fie de partea americanilor, fie de cea a germanilor. Modul *skirmish* ne dă posibilitatea de a pune bazele unei confruntări, fie ea online sau offline, între un maximum de zece jucători, având la dispoziţie nouă victory conditions. Pe scurt, totul se reduce la o renovare de calitate. Mad Doc a introdus o serie de facilităţi pentru a face interfaţa ceva mai "user friendly", printre care o interfaţă de citizen management – un overall screen ce ne indică locaţia resurselor şi a altor puncte de interes general. Astfel, putem coordona întreaga hartă dintr-o privire, putem verifica diverse statusuri, cum ar fi numărul ţăranilor ce adună resurse, precum şi numărul celor care stau de pomană şi trag la aghioase. Planificarea războiului este, şi ea, o inovaţie binevenită. Atunci când dorim să coordonăm un atac surpriză împreună cu aliaţii noştri, tot ceea ce trebuie să facem e să desenăm o schiţă a planului nostru şi să îl trimitem spre aprobare. Acest lucru ajută atât în misiunile singleplayer, dând cel puţin impresia că jucăm în compania unor adversari umani, cât şi în multiplayer,



NUCLEAR LAUNCH DETECTED! oooops, prea târziu...



ESTE MICĂ, dar e a noastră...

făcând colaborarea între echipe mult mai uşoară şi stimulând cooperarea. Mai mult decât atât, acest aspect impulsionează de foarte multe ori jucătorul pentru a trimite aliaţilor planuri false (big evil grin) şi pentru a îi induce în confuzie, în ideea de a-i cuceri şi de a anihila toţi adversarii. Facilitatea picture in picture este o altă inovaţie a interfeţei ce ne face munca mai uşoară, permiţându-ne să fim în două locuri simultan. În esenţă, funcţionează ca o a doua fereastră, situată în partea din dreapta-jos a ecranului, şi în care putem seta diverse locaţii de pe hartă, în timp ce noi construim, atacăm sau facem un mic management de resurse. Putem seta până la şase astfel de locaţii secundare, ce pot fi apoi foarte uşor folosite, prin simpla apăsare a tastelor F1-F6. Singura problemă pe care o văd legată de acest picture in picture este dificultatea sporită pe care o dă confruntărilor online, şi asta datorită faptului că foarte mulţi dintre noi se vor pierde pe parcursul jocului, inspectând cu ardoare diversele zone setate în PIP, uitând astfel să acorde atenţia necesară micro-managementului economic. Meciurile din reţea se pot transforma astfel într-o adevărată corvoadă pentru cei mai visători dintre noi, mai ales din cauza faptului că, aşa cum spun toate legile lui Murphy, în fiecare partidă de acest gen va exista cel puţin un maestru al multitasking-ului printre adversari. Mai bine zis, chiar dacă producătorii au introdus această facilitate pentru a ne uşura treaba, ea se dovedeşte a fi o nouă tehnică ce trebuie învăţată la perfecţie pentru a face faţă în tumultul meciurilor online. Mad Doc pare că a acordat atâta atenţie interfeţei, încât a uitat pur şi simplu de gameplay. Nu că ar fi un lucru rău, toate sunt bune şi frumoase, pattern-ul folosit în **Empire Earth II** este viabil la orice oră, fiind folosit cu succes şi în alte

Erele din Empire Earth II

Stone (10,000 BC - 5,000 BC)



Epoca de piatră reprezintă începutul civilizaţiei. Cei mai mulţi paşi ai umanităţii au fost făcuţi aici, de la ustensile, agricultură sau arme, până la primele idei de societate. Această eră prezintă trecerea de la starea nomadă la cea de trib.

Middle (800 AD - 1300 AD)



Sistemul feudal se impune ca ordine generală din toate punctele de vedere - social, economic şi militar. Câteva descoperiri tehnologice îmbunătăţesc calitatea armelor şi a învăţământului. Comerţul se dezvoltă mulţumită descoperirilor în domeniul naval.

Modern (1900 AD - 1940 AD)



Epoca modernă aduce în vizor rezultatul măritişului între dezvoltarea industrială şi sistemul militar - o serie de războaie la scară catastrofică. Oţelul şi transportul mecanizat facilitează carnagiul războaielor.

Copper (5,000 BC - 2,500 BC)



Dezvoltarea continuă a agriculturii duce, inevitabil, la dezvoltarea societăţii. Surplusul de hrană din anumite zone implică apariţia primelor forme de comerţ, şi, implicit, dezvoltarea celorlalte ramuri ale economiei.

Renaissance (1300 AD - 1500 AD)



Folosirea prafului de puşcă în domeniul militar, precum şi prezenţa arbaletelor pe câmpul de luptă au dus, încet-încet, la prăbuşirea sistemului feudal - un ţăran putea ucide un cavaler fără prea multe investiţii economice.

Atomic (1940 AD - 1980 AD)



Abilitatea de a manipula lumea la nivel atomic implică apariţia de noi progrese în ceea ce priveşte tehnologia. Miniaturizarea duce şi ea la un plus de dezvoltare, însă războiul atomic planează ca o fantomă deasupra lumii.

Bronze (2,500 BC - 1,000 BC)



Drumul către urbanizare forţează umanitatea să avanseze în mai toate domeniile. Arhitectura, agricultura, crearea de unelte şi literatura sunt astfel pe primele planuri, iar religia devine din ce în ce mai bine organizată.

Imperial (1500 AD - 1650 AD)



Diferenţele între ştiinţa aplicată şi cea teoretică încep să îşi facă simţită prezenţa, datorită apariţiei unor invenţii de ultimă oră. Descoperiri noi în domeniul prafului de puşcă aduc tunurile pe câmpul de luptă.

Digital (1980 AD - 2030 AD)



Apariţia pe piaţă a computerului personal uşurează vizibil munca, mai ales în măsura în care câteva asemenea ustensile pot face de două ori mai multă treabă, într-un spaţiu de două ori mai mic, decât predecesoarele lor.

Iron (1,000 BC - 400 AD)



Epoca fierului este caracterizată de brutala ascensiune şi prăbuşire a primelor imperii, precum şi de apariţia primelor curente filosofice. Arhitectura avansată a crescut durabilitatea oraşelor, atât din punct de vedere fizic, cât şi social.

Enlightenment (1650 AD - 1800 AD)



Această perioadă reprezintă momentul în care structurile rigide ale societăţii se prăbuşesc o dată pentru totdeauna - când educaţia începe să decidă ierarhia socială. Apar primele forme de guvernări - republică.

Genetic (2030 AD - 2130 AD)



Dezvoltarea ingineriei genetice fac din această epocă una de mare interes. Descoperirile în domeniu ajută la tratarea unora dintre cele mai periculoase boli, însă experimentele genetice duc la mişcări sociale masive.

Dark (400 AD - 800 AD)



Chiar dacă Europa de vest stagnează în anumite sectoare ale dezvoltării culturale, restul lumii continuă să crească atât din punct de vedere agrar, cât şi matematic. Calitatea vieţii începe să se stabilizeze din ce în ce mai mult.

Industrial (1800 AD - 1900 AD)

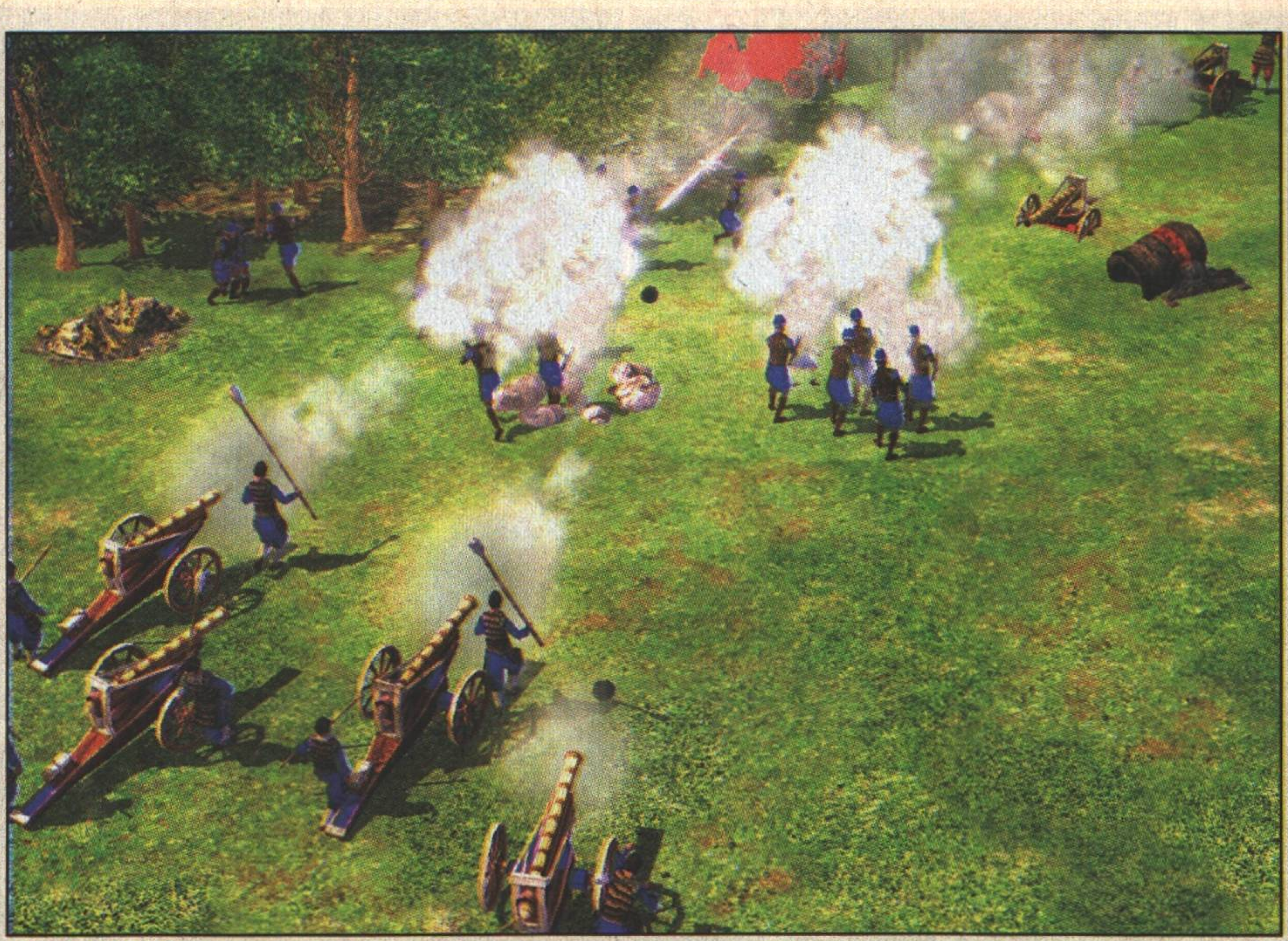


Invenţia motorului cu aburi aduce un nou suflu atât economiei mondiale, cât şi societăţilor prezente pe faţa pământului. Tehnologia începe să avanseze cu paşi repezi, Sectorul militar se dezvoltă incredibil de mult.

Synthetic (2130 AD - 2230 AD)



Toate descoperirile anterioare în domeniul genetic, militar, industrial şi roboticii au dus la crearea inteligenţei artificiale. Nimeni nu ştie dacă androizii au conştiinţă, însă ei se comportă impecabil fără nici un imput uman.





BĂ, IO M-AM BĂTUT cu turcu' la Plevna!

ARRRRGH, MATEY! Predați femeile și vă lăsăm în viață!

producţii de calibru. Singura problemă de care m-am izbit cu înverşunare a fost pathfinding-ul ceva cam dubios, mai ales în ceea ce priveşte trupele navale, însă, în rest, am fost mulţumit de aspectul general al gameplay-ului. Avem de-a face totuşi şi cu câteva îmbunătăţiri esenţiale – putem construi drumuri şi poduri, ce cresc vizibil viteza de deplasare a unităţilor (dacă nu ar exista inconvenientul de care aminteam anterior referitor la pathfinding, totul ar fi ok), opţiunile diplomatice au fost bine puse la punct (în sensul că putem oferi teritorii pentru a crea alianţe), iar crown-urile vor face jucătorii să acorde o atenţie sporită diverselor obiective ale misiunilor. Mai exact, pentru îndeplinirea diverselor capete de afiş, fie ele militare, economice sau imperiale, vom primi o serie de bonusuri, cum ar fi creşterea damage-ului infanteriei pentru o perioadă limitată, sau a hit-points-urilor unităţilor navale. Plus că lista continuă.

Producătorii au adoptat formula clasică de combat piatră-hârtie-foarfecă, mai exact infanteria primeşte un bonus atunci când luptă împotriva cavaleriei, arcaşii împotriva infanteriei şi cavaleria împotriva arcaşilor. Toate acestea cu diverse variaţii, mai ales pentru că jocul oferă diverse tipuri de infanterie şi cavalerie, toate pentru a crea un realism cât mai adecvat. Cu toate acestea, diversele setări in-game pot modifica gameplay-ul foarte mult – diverse handicapuri ce pot fi incluse în modul *skirmish* transcend de la setări de newbies până la game god, toate incluzând ajustări ale damage-ului, ale ratei de producţie a unităţilor sau a generării de tech points. Aceste elemente prelungesc în bine viaţa jocului pe piaţa online, mai ales deoarece ni se oferă posibilitatea de a mări sau micşora viteza de evoluţie după bunul plac. Chiar dacă la prima vedere grafica arată ceva mai învechită (la fel ca sunetul, de altfel, care aduce a acum doi ani), o sumedenie de efecte vin din urmă să contracareze această impresie. Avem de-a face cu vânt, ploaie, zăpadă, tot soiul de chichiţe care, pe lângă că arată foarte bine, influenţează şi gameplay-ul. Totuşi, animaţia personajelor este oarecum sumară şi se simte o lipsă acută de detaliu în general. În plus, suntem loviţi de o încetinire subită a jocului atunci când încercăm o partidă online sau în reţea cu mai mult de trei adversari, încetinire ce nu pare a putea fi rezolvată nici măcar de sistemele high-end, dotate cu plăci video monstru. Mai mult, când vremea e plină de picături de ploaie, zăpadă şi alte alea, framerate-ul scade supărător.



Singura problemă a acestui joc este că durează prea mult până îl înveţi ca la carte, şi spun acest lucru pentru a nu speria începătorii. Aceştia se pot trezi bulversaţi de multitudinea de upgrade-uri, şmecherii, opţiuni, sau mai ştiu eu ce alte baliverne, însă odată învăţat, **Empire Earth II** e cam greu de lăsat din mână.

SERIAL-PAULLER
paul@pcgames.ro

Punctaj
EMPIRE EARTH II

PRODUCĂTOR	Mad Doc Software
PUBLISHER	VU Games
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 14 ani

PRO & CONTRA

- \+ diversitatea upgrade-urilor
- \+ tot felul de inovaţii
- − destul de complicat
- − grafică-sunet ceva mai trecute de prima tinereţe

Grafică	82%
Sunet	81%
Gameplay	90%
Atmosferă	89%
Multiplayer	88%

86%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1.5 GHz	CPU	- 2.5 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 384 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
EMPIRE EARTH
AGE OF EMPIRES





Stronghold 2

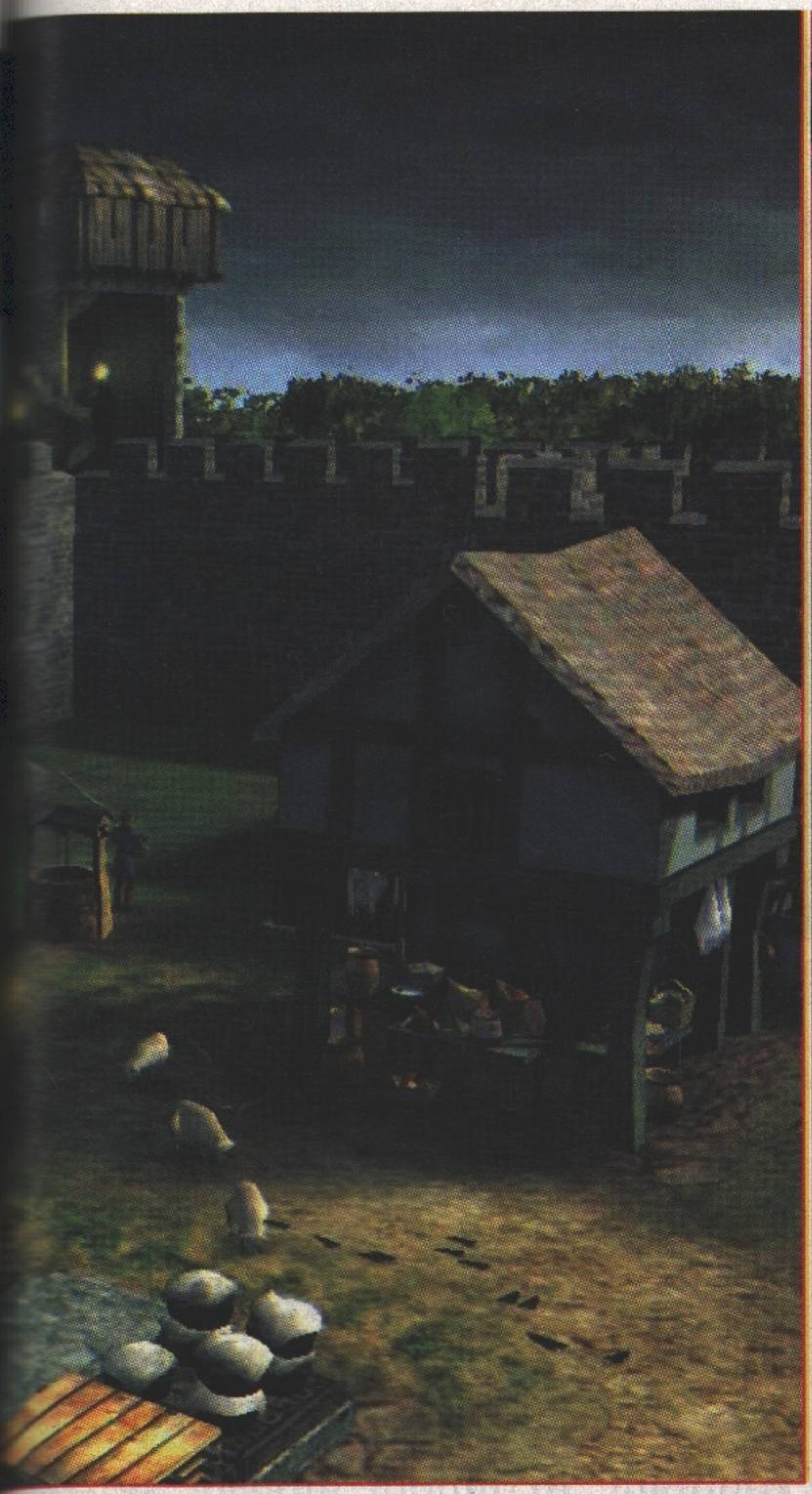
Supuşii mei adunaţi-vă destule merinde, adunaţi copii şi femeile la un loc sigur, pârjoliţi câmpiile şi otrăviţi fântânile. Adunaţi-vă armele şi înşiruiţi-vă pe zidurile cetăţii căci a sosit Stronghold 2 şi vrea să ne asalteze calculatoarele.



Dacă există cumva vreunul care să nu ştie ce înseamnă castle sim game să zăbovească aici pentru o scurtă descriere. Jocul te face boier şi administrator al unor moşii pe care trebuie să le aperi de inamicul feroce. În plus trebuie să te asiguri că dragii tăi robi asupriţi au ce mânca şi că sunt fericiţi, trebuie să construieşti ziduri ca să le protejezi patetica viaţă şi dacă-ţi mai rămâne timp poţi să aduni o armată cu care să le faci o vizită castelelor inamice. **Stronghold 2** a încercat să lărgească acest concept aducând nenumărate elemente noi şi implementând nenumărate idei bune. Astfel, pentru toate eforturile tale vei fi răsplătit cu un fir epic care nu valorează nici măcar o punguţă cu aur, un AI împrumutat parcă de la retardaţi şi numeroase bug-uri care-ţi vor consuma nervii.

Un element foarte important al jocului sunt ţăranii fără de care nu poţi face nimic. Ei vor fi legaţi de tine şi de castelul tău, precum turma de oi de bace Pavel, atâta timp cât au nevoile satisfăcute şi se cred fericiţi. Bunăstarea lor este influenţată de numeroase condiţii şi statistici, dar nu se ajunge până la profunzimea vieţii simşilor. Printre aceste statistici se găsesc şi mărimea rezervelor de hrană depozitate, numărul şobolanilor din castel şi posibilităţile de distracţie oferite de tine. Dacă sunt mulţumiţi, ţăranii vor aduna feluritele resurse care, cu ajutorul industriei dezvoltate tot de tine, se vor transforma în bunuri ce vor asigura prosperitatea economică a ţinutului tău. Nu trebuie să-ţi faci griji însă, nu sunt arbori tehnologici complicaţi, producătorii dorind să te lase să te concentrezi asupra dezvoltării castelului şi asupra adunării unei armate.

Problemele vor apărea însă din cauza greşelilor de concepţie din cadrul micromanagement-ului. De exemplu, nu poţi pur şi simplu opri activitatea unei clădiri. Trebuie să opreşti întreaga ramură industrială sau să vinzi clădirea.





LA ASALT BĂIEŢI! Dacă vecinul nu-mi dă înapoi colecţia de cărţi de joc îl fac salată!

Astfel, dacă construieşti trei conace de tăiat lemne, nu poţi renunţa la serviciile doar a unuia. Sau opreşti procesul de tăiat lemne, sau vinzi o clădire pentru ca ulterior, dacă ai nevoie de ea, s-o reconstruieşti. Dacă adăugăm că unii lucrători nesimţiţi o iau pe calea crimei abandonând postul la care lucrau, devine stresant şi faptul că nu poţi redistribui forţa de muncă activă. Plecarea populaţiei din castel te poate arunca într-o catastrofă ireversibilă. Din păcate jocul nu dă nici un semnal, pentru a avertiza jucătorul despre astfel de evenimente critice.

Stronghold 2 oferă două campanii, care diferă prin stilul de joc pe care-l presupun: *peace* and *war*. Numele lor sunt deja destul de sugestive, descriind în mare ce oferă fiecare. Când vine vorba de pace, vorbim de economie: regele e nemulţumit de vasalii săi şi te însărcinează cu punerea la punct a economiei. Astfel, va trebui să te concentrezi asupra adunării de resurse şi dezvoltării industriei, fără să-ţi faci griji că vei fi atacat. În această campanie cei mai fioroşi oponenţi ai tăi vor fi câţiva lupi şi o mână de tâlhari. Deoarece partea economică a jocului este una destul de elementară, astfel cei care se aşteaptă la simulare micro-economică hard core se vor plictisi jucând **Stronghold 2**. A doua campanie te pune la o încercare mai grea, în afară de dezvoltarea castelului fiind necesară cucerirea de noi teritorii şi apărarea celor ocupate de inamici. Din păcate, firul epic al celei de-a doua campanii abia se ţine pe picioare, atmosfera fiind ruinată de cut scene-urile realizate fără pic de simţ şi de vocile actorilor care seamănă mai degrabă cu nişte pietoni racolaţi de pe stradă, decât cu profesionişti. Singurul lucru care salvează această parte a jocului este structurarea reuşită a misiunilor. O anumită hartă serveşte ca loc de desfăşurare pentru mai multe misiuni, împărţite în mai multe obiective, astfel nemaifiind necesară reconstruirea repetată a castelului. Din păcate nici una dintre cele două campanii nu reprezintă o prea mare provocare. Chiar dacă partea economică poate să rezerve câteva surprize, nimeni nu-şi va toci neuronii într-o încercare disperată de a afla vreo rezolvare.

Luptele devin deosebit de uşoare, mai ales dacă te prinzi de

ORDONAT VĂ ROG! Recensământul iobagilor abia a început, dar voi deja o şi tuliţi la război!







KING OF THE HILL Asedierea castelelor nu este chiar așa de grea precum pare

LUPTE PE CÂMP DESCHIS. Rar, dar se mai ajunge și la așa ceva

limitările serioase ale AI-ului. Chiar dacă va trebui să reîncepi câte o misiune, îți vei da seama foarte repede că oponenții controlați de calculator folosesc aceeași strategie de fiecare dată. Indiferent dacă te afli în postura atacantului sau a celui atacat nu vei găsi un AI demn de luat în considerare. Când te afli sub asediu este foarte ușor să-ți adaptezi tactica atacurilor, chiar dacă unele misiuni de pun în postura unei inferiorități numerice inumane. Tactica cea mai ușor de aplicat presupune construirea unor ziduri de lemn în fața celui de piatră. Oamenii care poartă scările nu vor putea escalada acest tip de fortificații, astfel ei se vor apuca să le distrugă în timp ce arcașii tăi îi vor elimina frumos și fără să se pună în pericol. Chiar dacă inamicul posedă echipament de asalt acesta va fi folosit tot împotriva fortificațiilor de lemn și nu împotriva turnurilor sau a apărătorilor. Nici dacă ești în postura celui care pornește asaltul nu prea vei avea probleme cu AI-ul. Folosind mașinăriile de asalt vei putea elimina unul câte unul fiecare turn a inamicului, fără ca acesta să-și miște vreun deget. Din cauza acestor defecte majore jocul devine simplist și după o perioadă chiar plictisitor.

Chiar dacă ai terminat campaniile, lucru care poate dura 15-20 ore, jocul nu se termină. Datorită modului *free-build* poți să-l savurezi în continuare, fără să fii apăsat de nevoia îndeplinirii unor obiective. Să nu uităm nici de modul *skirmish*, denumit *Kingmaker*, care poate fi perceput și drept modul multiplayer al jocului. Abia jucând împotriva altor adversari umani realizezi potențialul deloc exploatat al jocului. Ciomăgeala poate decurge prin LAN sau pe Internet, la o bătălie putând participa până la opt jucători. Din păcate nici această parte a jocului n-a scăpat de bug-uri. Se va întâmpla adesea ca tocmai în cele mai fierbinți momente să te trezești dat afară în desktop fără vreun motiv particular.

Una dintre cele mai mari schimbări față de episodul anterior este trecerea la engine-ul 3D. Acum poți folosi într-o veseli opțiunea de zoom și poți învârti harta după propriul plac pentru a putea plasa cu exactitate clădirile și zidurile. Din păcate însă, acest engine nu este cel mai reușit din punct de vedere vizual, imaginea așternută pe monitor fiind pur și simplu urâtă. Animația luptelor este de toată jena, unitățile tind să se contopească ori să treacă una prin cealalaltă făcând astfel dificil controlul. În timpul luptelor se mai întâmplă ca frame rate-ul să scadă sub cel acceptabil, chiar și pe calculatoarele high-end.

A apărut deja un patch pentru joc, dar erorile mai sus amintite nu sunt corectate. Există și un editor încorporat care-ți dă posibilitatea să-ți creezi propriile misiuni, dar nici acest lucru nu salvează noul **Stronghold** de mediocritate. Astfel, jocul alunecă pe coaja de banană reprezentată de erorile care nu au fost remediate de către producători.

PATER MONSTER
jacint@pcgames.ro

VEDERE DE ANSAMBLU Noul engine grafic are o funcție de zoom impresionantă. Păcat că e așa de urâtă grafica!



Punctaj
STRONGHOLD 2

PRODUCĂTOR	Firefly Studios
PUBLISHER	2K Games
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ două campani diferite ca stil
- \+ multiplayer captivant
- − grafică urâtă
- − erori de concepție
- − vocile actorilor oribile

Grafică	61%
Sunet	60%
Gameplay	67%
Atmosferă	69%
Multiplayer	74%

66%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,4 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
STRONGHOLD
CASTLE STRIKE

Ştirile Televiziunii Transilvania



Priveşti ce trăieşti.

Televiziunea Transilvania Oradea, str. Traian Moşoiu 10, tel. 0259.45.55.16



Cossacks II: Napoleonic Wars

Ucrainenii de la GSC adoră strategiile într-aşa o măsură, încât, de câţiva ani încoace, au început să le scoată pe bandă rulantă, urmărind nu atât o evoluţie calitativă a genului, cât mai ales una cantitativă: tot mai multe RTS-uri clasice, cu tot mai multe mii de unităţi, şi tot mai mult... nu contează ce. MULT să fie!

Nu sunt un fan **Cossacks**. N-am fost până acum şi, judecând după acest nou capitol al seriei, nu cred că voi deveni în grabă. De când am avut neşansa să joc RTS-ul **Alexander**, al aceluiaşi producător, m-am procopsit cu un scepticism teribil, în privinţa (ne)putinţei lor de a reveni pe scena RTS-urilor grele, cu o strategie la fel de bună ca şi primul **Cossacks**, dar totodată la fel de... proaspătă. Din nefericire, multe dintre temeri mi s-au adeverit, noul **Cossacks II** nefiind genul de joc care să uimească, în vreun fel sau altul. Are o grafică înnoită şi aduce câteva schimbări la nivel de gameplay, da. Însă impresia de joc învechit sau pur şi simplu făcut de mântuială m-a bântuit încă din primele misiuni, când am început să descopăr, una câte una, hibele jocului.

Într-o strategie "old-school" de o asemenea anvergură, cu mii de trupe comasate simultan în diverse formaţii de luptă, detaliile sunt primele care ar trebui să îţi atragă atenţia; şi chiar aşa şi e. Numai că, în loc să te lase în compania unui sentiment de beatitudine, **Cossacks II** are o tendinţă nasoală de a-ţi toca nervii, încet dar sigur. Începe destul de paşnic: mai cu un copăcel care se leagănă în vânt, fără ca umbra lui să se clintească din loc; mai cu nişte ţărani tăiaţi pe la brâu de o textură sadică... Iar apoi continuă cu tot felul de bug-uri sfruntate, de genul blocării soldaţilor pe după o clădire (lua-i-ar naiba, şi le-am zis să o lase mai moale cu sticla aia de Napoleon!), în timp ce restul batalionului îşi continuă marşul implacabil. Iar asta se întâmplă aproape de fiecare dată când îi pui să traverseze un orăşel!

Stau acum şi mă-ntreb, aşa, ardeleneşte: oare chiar n-au învăţat nimic ucrainenii ăştia, în ultimii cinci ani de zile? Oare chiar aşa greu ar fi fost să evite greşelile astea puerile? Şi, nu în ultimul rând, mai are oare rost să aşteptăm cu sufletul la gură jocul **S.T.A.L.K.E.R.**, după atâtea rateuri ale producătorului GSC în materie de strategie şi acţiune deopotrivă? Eu zic că nu: n-au învăţat mai nimic; n-ar fi fost mare brânză să scoată un joc mai finisat; şi nu, eu unul nu mai aştept mare lucru de la ei.

Dar să revin la **Cossacks II** – pentru că, totuşi, nu-i Napoleonul chiar atât de negru. Cu toate micile sale probleme de ordin grafic şi performanţa suspect de scăzută, pentru o strategie pseudo-2D, **Cossacks II** arată într-adevăr



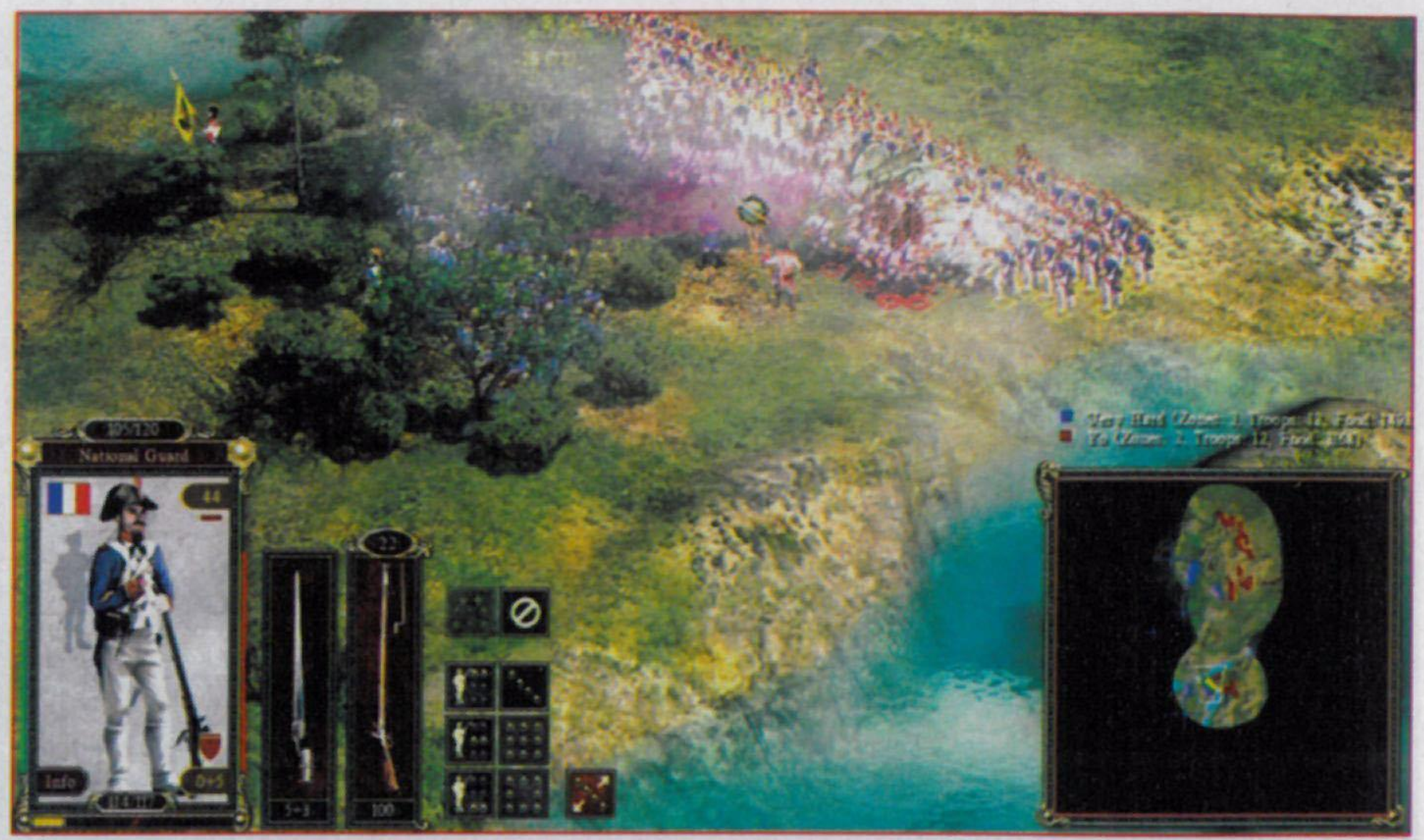
superb. Grija pentru detalii, animaţiile şi cromatica vie încântă ochiul. Iar armatele pestriţe sunt uşor de distins şi de organizat după pofta inimii, chiar şi atunci când ecranul îţi e invadat de câteva sute sau mii de soldăţei (n-am stat să-i număr pe degete), sau când flintele primitive şi tunurile încep să acopere câmpul de luptă cu un fum gros.

În mare parte, sistemul de joc a rămas cel deja cunoscut din primul **Cossacks** (şi add-on-urile sale), cu formaţii şi tactici de luptă foarte bine puse la punct, şi doar câteva schimbări notabile. Un lucru evident este diminuarea aspectului economic al jocului, în paralel cu o mai mare atenţie acordată luptelor propriu-zise. Odată ce ai pătruns în rărunchii săi tactici, **Cossacks II** se complică văzând cu ochii. Moralul şi oboseala (Fatigue) au devenit principalul etalon de care trebuie să ţii cont, atunci când decizi să-ţi strângi rândurile într-o formaţie ofensivă şi să-ţi trimiţi trupele la atac sau, dimpotrivă, să le laşi să-şi tragă sufletul înaintea unei confruntări. Dacă se întâmplă ca soldăţeii tăi să rămână fără vlagă în toiul luptei, şi moralul le va scădea mult mai rapid. Iar, odată demoralizaţi, vor rupe rândurile fără să mai stea pe gânduri, având toate şansele să-şi găsească sfârşitul obştesc, înainte de a apuca să refaci formaţia cu întăriri din bază.

Aşadar, e foarte important ca trupele tale să ajungă la locul faptei într-o stare cât se poate de vioaie. Iar aici intervine reţeaua de drumuri, ca elemente strategice esenţiale – acestea asigurând nu doar o deplasare mai grabnică a trupelor tale, ci şi conservarea barei de Fatigue, pe distanţe mari. Singurul inconvenient ar fi că, atâta timp cât unităţile tale sunt în coloană de marş, sunt mult mai susceptibile unui atac devastator din partea inamicului, fiecare schimbare de formaţie însemnând o pierdere preţioasă de timp. Dacă stăpâneşti aceste noţiuni elementare, vei descoperi apoi o mulţime de alte tertipuri tactice care îţi vor face viaţa mai uşoară şi cariera mai lungă – în frunte cu butonul Pause, de departe cea mai utilă comandă, de la un anumit punct încolo!

Ca moduri de joc, **Cossacks II** include obişnuita campanie single-player "narativă" (deşi "deplorabilă" ar fi un calificativ mai potrivit) şi luptele *Skirmish*, sărace în opţiuni de configurare şi lipsite de un generator de hărţi aleatorii. Cel mai reuşit mod de joc este *Battle for Europe*, unde vei avea în grijă nu doar aspectul tactic al luptelor, ci şi o hartă strategică a Europei, ceva mai simplistă decât cea din **Rome: Total War**. Din păcate, însă, toate astea sunt umbrite de dificultatea excesivă cu care pot fi ţinute în frâu conflictele masive şi, implicit, de uzura nervoasă la care te supune jocul, dacă nu eşti un împătimit maniacal al genului acesta de strategii.

SFINCTER SISOE
serban@pcgames.ro







AM ADUNAT ACEASTĂ ARMATĂ deoarece Stokky nu şi-a dat comentariile la imagini.



Punctaj
COSSACKS 2

PRODUCĂTOR	GSC Game World
PUBLISHER	CDV Software
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

PRO	CONTRA
+ sistem tactic bine pus la punct	– lupte greu de controlat în timp real
+ grafică detaliată	– câteva probleme de AI

Grafică	77%
Sunet	64%
Gameplay	78%
Atmosferă	62%
Multiplayer	71%

70%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	1,5 GHz	CPU	2,4 GHz
Video	64 MB	Video	128 MB
RAM	512 MB	RAM	1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
COSSACKS
ALEXANDER



Spellforce The Shadow of The Phoenix





De-a lungul ultimilor ani mulţi producători au încercat să clădească un pod peste imensa prăpastie care se întinde între role playing fantasy şi jocurile de strategie axate pe tactică. Foarte puţini au reuşit, dar şi dintre acestea doar **Spellforce** a reuşit să se distingă. În pofida misiunii la prima vedere imposibile, jocul a ieşit deosebit de coerent şi de distractiv. Nu e de mirare că fanii tânjeau după continuare, care a şi sosit sub forma a două add-on-uri. **The Shadow of the Phoenix** încheie într-un fel o trilogie, producătorii lucrând deja la partea a doua a jocului.

Acest al doilea add-on, spre deosebire **The Breath of Winter**, care poate fi perceput ca un uriaş side-quest, reia evenimentele aproximativ de unde se terminase jocul original. Şi o face într-un mod cât se poate de clasic: te vei trezi din nou în mijlocul unei aventuri imense, obiectivul tău principal fiind din nou salvarea lumii. Un necromancer cu puteri inimaginabile încearcă să readucă la viaţă un grup de magicieni puternici cărora le-a expirat termenul de garanţie de câteva secole bune. Singurul lucru care-l poate opri pe vrăjitorul malefic în atingerea scopului este un războinic al runei care posedă Phoenix Stone (cunoscut din primul joc). Problema e că puterile magice ale pietrei pot fi dezlănţuite doar de către o sabie care se află taman în colţul cel mai îndepărtat al lumii. Astfel începi o serie de noi peripeţii, care te călăuzesc prin ţinuturi încă nevăzute şi pline de surprize.

Celor care au fost dezamăgiţi





de lipsa posibilităţii de a importa personaje din **The Order of Dawn** în primul add-on, le-au fost ascultate rugăciunile (ori înjurăturile). În afară de faptul că pot fi importate avatarele crescute în părţile anterioare, limita maximă a dezvoltării lor a fost crescută la 50. Această mărire permite folosirea unor noi seturi de armuri şi arme cu puteri magice. Nu trebuie să-şi facă griji nici cei care nu şi-au salvat caracterul, şi ei pornesc cu aceleaşi şanse, doar că firul epic prin care trec va fi cu puţin diferit.

Gameplay-ul nu s-a schimbat deloc faţă de celelalte două episoade anterioare. Din nou sunt alternate cu multă măiestrie misiunile care pun accentul pe partea de RPG, cu cele în care ţi se pune la încercare simţul tactic. Astfel, în unele niveluri te vei putea baza pe ajutorul altor luptători ai runei, în altele va trebui să construieşti baze şi să creezi oşti nimicitoare. Spre sfârşitul jocului nevoia de a te sprijini pe armate va fi sporită, deoarece producătorii au introdus nişte monştri deosebit de puternici.

N-am putea spune că adiţiile sunt surprinzătoare, dar ele sunt bine implementate. Două noi unităţi pentru fiecare rasă, nenumăraţi noi oponenţi şi monştri, noi eroi, noi vrăji, noi arme şi armuri, respectiv noi ţinuturi sunt lucrurile care compun lista de împrospătare. Cele 14 niveluri pot să pară cam puţine, datorită mărimii lor, respectiv multitudinii de sidequest-uri şi subquest-uri. Datorită numărului mare de inamici şi a puterii acestora, explorarea noilor nivele nu se poate numi tocmai o plimbărică prin parc. De asemenea, este o veste îmbucurătoare că în acest al treilea episod s-a redus considerabil numărul bug-urilor.

Jocul a evoluat şi la capitolul grafică şi sunet, chiar dacă jocul foloseşte acelaşi engine. Împrejurimile şi personajele sunt mult mai detaliate şi mai rafinate. Şi sunetele au devenit mai clare şi mai lucrate, fiind însoţite de un soundtrack care din nou îţi cucereşte auzul şi fantezia.

Singurele minusuri pe care aş putea să le amintesc sunt previzibilitatea povestirii şi lipsa modului de joc skirmish. Chiar dacă **The Shadow of the Phoenix** se prezintă cu nişte moduri multiplayer de tip *co-op*, acestea nu sunt chiar aşa de personalizabile cum ne-am aştepta.

În ciuda faptului că nu aduce nimic spectaculos de nou, acest al doilea add-on prelungeşte într-un mod deosebit de plăcut viaţa jocului original. E un add-on reuşit care mai potoleşte setea fanilor până la apariţia lui **Stronghold 2**.

PATER MONSTER
jacint@pcgames.ro



Punctaj
SPELLFORCE: TSOTF

PRODUCĂTOR	Phenomic
PUBLISHER	Jowood
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită

PRO & CONTRA

- + grafică îmbunătăţită
- + design de nivel excepţional
- − lipsa ideilor cu adevărat noi

Grafică	89%
Sunet	87%
Gameplay	89%
Atmosferă	88%
Multiplayer	84%

88%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1,4 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SPELLFORCE: BREATH OF WINTER
LORDS OF EVERQUEST

Pe vremea când eram şi eu tinerel nevoie mare şi când butonam cu ardoare joculeţe pe un Cyrix 166+, Novalogic a scos pe piaţă o tehnologie inovatoare, căreia nu-i trebuia accelerator grafic (însă îi trebuiau ceva ramişori) şi care permitea un câmp vizual nemaiîntâlnit până atunci în FPS-uri. **Şi aşa au apărut voxelii.**

Delta Force Extreme

Oricine are o vârstă respectabilă în ceea ce priveşte gamingul, îşi va reaminti cu siguranţă de **Delta Force**. Jocul a fost o revoluţie în domeniu, atât în ceea ce priveşte gameplay-ul, cât şi din punct de vedere grafic, el oferind jucătorilor experienţe noi şi mai mult decât plăcute. Ei bine, apa trece, pietrele rămân(e) sau, după cum spuneau băieţii veseli de la Divertis, Hidrologia trece, Geologia rămâne, şi iată că, în zilele noastre, Novalogic a găsit o metodă din ce în ce mai frecventă printre producători de a îşi promova din nou vechile produse. E chiar foarte simplu şi lăudabil. Iei jocul din epoca precambriană, îi păstrezi toate elementele ce l-au făcut faimos şi îi creezi un nou engine grafic pe măsura tehnologiei actuale. Adică aceeaşi Mărie cu altă pălărie. Mai exact, cele mai bune misiuni singleplayer şi multiplayer cu care ne-am delectat în **Delta Force** se întorc, folosind un engine optimizat şi foarte arătos. Pe lângă acestea, producătorii au decis să







CIPRIAN, ÎN STÂNGA, vrea să facăun takedown. Nu eşti în Burnout 3, frate!

introducă şi misiuni noi, în pas cu moda – ce mai, tot ce şi-ar dori un împătimit al vechii generaţii de jocuri.

Iniţial, jocul trebuia să apară pe PC sub denumirea de **Delta Force One: Next Gen**, şi nu se prea dorea a fi un remake de acest gen. Însă, urmărind puţin şirul „succeselor" înregistrate de ultimele titluri din seria **Delta Force** (în special de **Black Hawk Down**), s-a decis că e momentul unei noi abordări. Aşadar, pe lângă creme de la creme-ul din primul titlu al francizei şi pe lângă noile misiuni (care, de altfel, sunt destul de reuşite şi se ridică la nivelul aşteptărilor mele), avem de-a face şi cu o serie impresionantă de update-uri, în special în ceea ce priveşte gameplay-ul. Bun. Trecând puţin la partea de grafică, mediul înconjurător „suferă", probabil, cele mai multe modificări, beneficiind de o operaţie estetică minuţioasă, ce include randări noi, efecte excelente de vreme şi de particule.

La capitolul gameplay, am fost plăcut surprins să văd că producătorii au luat aminte la ce se petrece în jurul lor astăzi cu FPS-urile, introducând vehicule (al căror rol este acela de a micşora puţin timpii enormi de joc petrecuţi străbătând variatele peisaje). AI-ul camarazilor de arme este unul decent, în unele locuri chiar mai mult decât decent, chiar dacă petrecem în compania lor destul de puţin timp, însă dificultatea overall a jocului mi s-a părut a fi puţin cam redusă. Atâta timp cât nu te avânţi ca chiorul în luptă şi ai puţină răbdare pentru a-ţi nimici adversarii de la depărtare, mulţumită funcţiei de zoom a armelor, totul se va desfăşura fără nici o problemă. Singurul lucru ce balansează puţin uşurinţa cu care îţi poţi nenoroci inamicii este numărul extrem de mare al acestora. Peste tot, în jurul tău, vei da numai peste terorişti puşi pe şotii sau ruşi cu cuşma într-o parte, toţi foarte dornici de a te ciurui niţel. Muniţia şi health-ul nu creează probleme, diverse med-pack-uri şi ammo pack-uri fiind răsfirate pe suprafaţa hărţii, în cantitate suficientă pentru a nu fi niciodată în pană... de idei.

Multiplayerul nu a fost neglijat nici el, Novalogic creând o combinaţie destul de reuşită de 20 misiuni, multe vechi, altele noi, precum şi posibilitatea de a juca cooperativ. Mai mult decât atât, pentru a stimula afluxul de jucători pe meleagurile online, aceste hărţi suportă un maximum de 32 jucători simultan, precum şi diverse moduri de joc, printre care clasicele *deathmatch*, *team deathmatch*, *King of the Hill* şi altele. De acum înainte, fiecare jucător va avea statusuri, asemănătoare cu cele din lumea **Unreal Tournament** (ce-i drept, nu atât de variate), conform cărora se vor putea organiza diverse statistici – un lucru util pentru oricare joc ce doreşte a-şi crea o comunitate online respectabilă.

Toate ca toate, **Delta Force Extreme** îşi face bine datoria. De la început până la sfârşit, am trăit cu senzaţia că rejoc vechiul **DF**, cu o grafică mai îngrijită şi cu un pachet substanţial de inovaţii. Cel mai mult mă bucură însă iniţiativa producătorilor de a remodela un titlu vechi şi de succes, iniţiativă pe care mă aştept să o văd, în viitor, şi la alţii.

SERIAL-PAULLER
paul@pcgames.ro

Delta Force - atunci şi acum



Punctaj
DELTA FORCE EXTREME

PRODUCĂTOR	Novalogic
PUBLISHER	Novalogic
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

+ remake de calitate
+ multiplayer bun

− destul de monoton uneori
− prea uşor

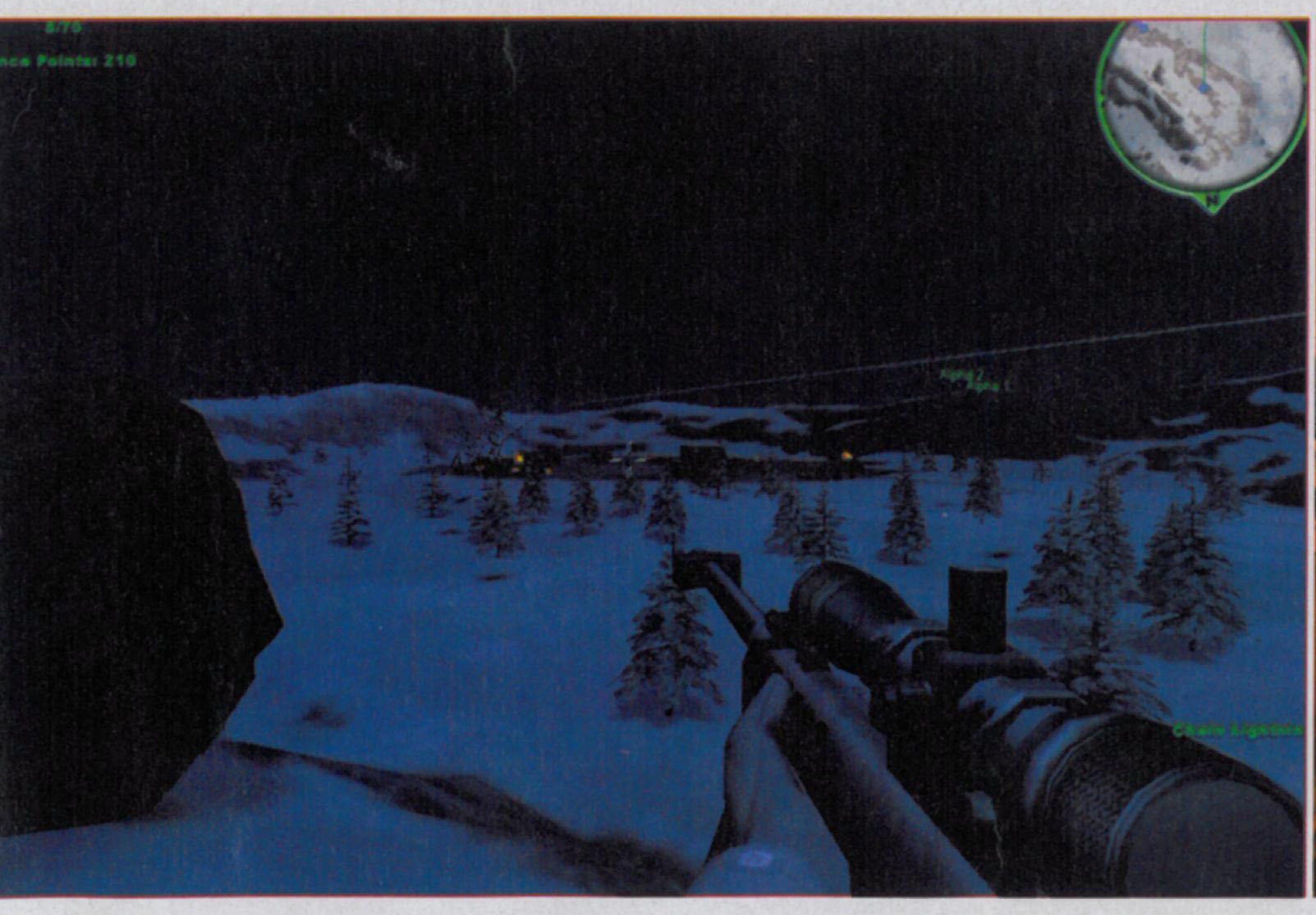
Grafică	87%
Sunet	76%
Gameplay	81%
Atmosferă	83%
Multiplayer	86%

83%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA DELTA FORCE

LA CONCURSUL DE TIR din Albania, am împuşcat din greşeală arbitrul... :(









Still Life

Nu e ușor să trăiești viața Victoriei McPherson. În primul rând, trebuie să investighezi o serie de crime împrăștiate în întreg orașul Chicago, fără să ai o pistă oricât de strâmtă pe care să pornești. În al doilea rând, șeful tău nemulțumit de lipsa rezultatelor îți suflă non-stop în ceafă încercând să te "motiveze" să prinzi criminalul care ciopârțește locuitorii orașului într-o veselie. În al treilea rând, ajungând acasă la bine meritata pauză găsești fișierele bunicului tău din care reiese că și el investiga cazuri înspăimântător de asemănătoare. Doar că asta a fost cu 75 ani în urmă! Oare ai de-a face cu un criminal care numai nu vrea să îmbătrânească? Sau e vorba de un ucigaș în serie care imită ororile altuia? Și mai ales cum poate o femeiușcă să urmărească criminali feroce iarna în Chicago îmbrăcată într-un sveter și în fustiță mini?





Lăsând gluma la o parte **Still Life** trebuie luat în serios, deoarece este un adventure întunecat, plin de corpuri moarte, de violență și jocuri ale minții. În plus, toate scenele brutale sunt redate deosebit de realist, încercându-se astfel să se sublinieze demența și cruzimea criminalului. Acest lucru este subliniat și de limita de vârstă de 18 ani, un lucru rar întâlnit la jocurile de aventură.

Cei care au jucat **CSI** și nu li s-a părut destul de verosimil pot să adulmece liniștit noul joc al celor de la Microids. Preluând controlul vieții nu tocmai ușoare a lui Victoria va trebuie să folosești metodele standard de criminalistică pentru a găsi urme și pentru a pune locul lor elementele puzzle-ului. Jocul începe chiar cu investigarea unui apartament. Folosindu-ți kit-ul de investigator va trebui să descoperi micuțele elemente, aparent neînsemnate, dar care te aduc mai aproape de soluția finală. În dulcele stil clasic al acestui tip de jocuri, cursorul îți va fi de foarte mare folos, indicând cu exactitate locurile în trebuie să cauți. După ce ai găsit un astfel de hotspot urmează poza obligatorie și apoi alegerea ustensilei potrivite. Nu fiecare urmă este evidentă, altfel totul ar fi simplu. De exemplu folosind Luminol și un filtru întunecat poți citi mesajele criptate cu sânge pe pereți. Din păcate, unele locuri importante n-au fost chiar foarte bine marcate. Astfel s-a întâmplat să trec de mai multe ori peste o baltă de sânge fără să realizez că este o urmă importantă. Oricât de stângaci ai încerca să joci, n-ai cum s-o dai în bară, deoarece urmele nu pot fi distruse. Nu doar povestea, dar și elementele de gamplay sunt puțin sinistre, o mare parte însă a atmosferei captivante se datorează acestor elemente sumbre.

Fiind vorba de un joc point'n'click controlul eroinei și a intregului joc de fapt este foarte simplu. Nu trebuie să-ți faci griji nici de controlul camerei, deoarece unghiul acesteia este fix, producătorii asigurându-se să-ți arate fiecare colțișor important.

Povestea jocului într-un fel se intrepătrunde cu cea a unui joc olecuță mai vechi a celor de la The Adventure Company, cu **Post Mortem**. Cea mai evidentă intrepătrundere este apariția lui Gus

McPherson. Jocul este conceput în două planuri temporale, legate foarte elegant printr-un pod reprezentat de notiţele lui Gus. Victoria citind aceste observaţii îi dă posibilitatea jucătorului să examineze evenimentele din două puncte de vedere diferite.

Chiar dacă vorbim de scene de crimă şi multe alte orori, trebui să admitem că grafica este deosebit de detaliată şi de frumoasă. Fiecare background este desenat separat, toate fiind foarte clare şi sugestive. Victoria, asemenea majorităţii personajelor din joc, are un design impecabil, animaţia fiind deosebit de reuşită. Atât Chicago, cât şi Praga arată fantastic, lumea vizuală contribuind activ la realizarea atmosferei. La capitolul voci, jocul se descurcă decent. În unele situaţii, replicile Victoriei sunt puţin absurde, dar măcar sunt spuse cum trebuie. Muzica, pe de altă parte, poate să devină destul de enervantă. Chiar dacă coloana sonoră este destul de misterioasă şi se ascunde în surdină, tinde să devină monotonă şi repetitivă.

Punctaj
STILL LIFE

PRODUCĂTOR	Microids
PUBLISHER	Microids
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

- (+) interfaţă simplu de folosit
- (+) existenţa a două planuri temporale
- (+) grafică uimitoare
- (−) urme uneori prea ascunse

Grafică	83%
Sunet	81%
Gameplay	79%
Atmosferă	84%
Multiplayer	-%

82%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
POST MORTEM
CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

În concluzie, putem spune că **Still Life** este un adventure reuşit, care se adresează celor cărora le place munca de investigaţie şi nu se sperie de o atmosferă mai apăsătoare.

PATER MONSTER
jacint@pcgames.ro



OPERA UNUI CRIMINAL ÎN SERIE, designerii au proiectat detaliat fiecare scenă


ATMOSFERA SUMBRĂ, a jocului crează un setiment apăsător şi incitant



IUNIE 2005 NR. 40/V

PREȚ ROL: 79,000 lei
RON: 7,90 LEI

NOU! Acum la 80 de pagini!

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL

1 CD-ROM GRATUIT

SKIRLZ REFLECT

SOFTUL LUNII

CÂȘTIGĂ O TABĂRĂ LA SOVATA!





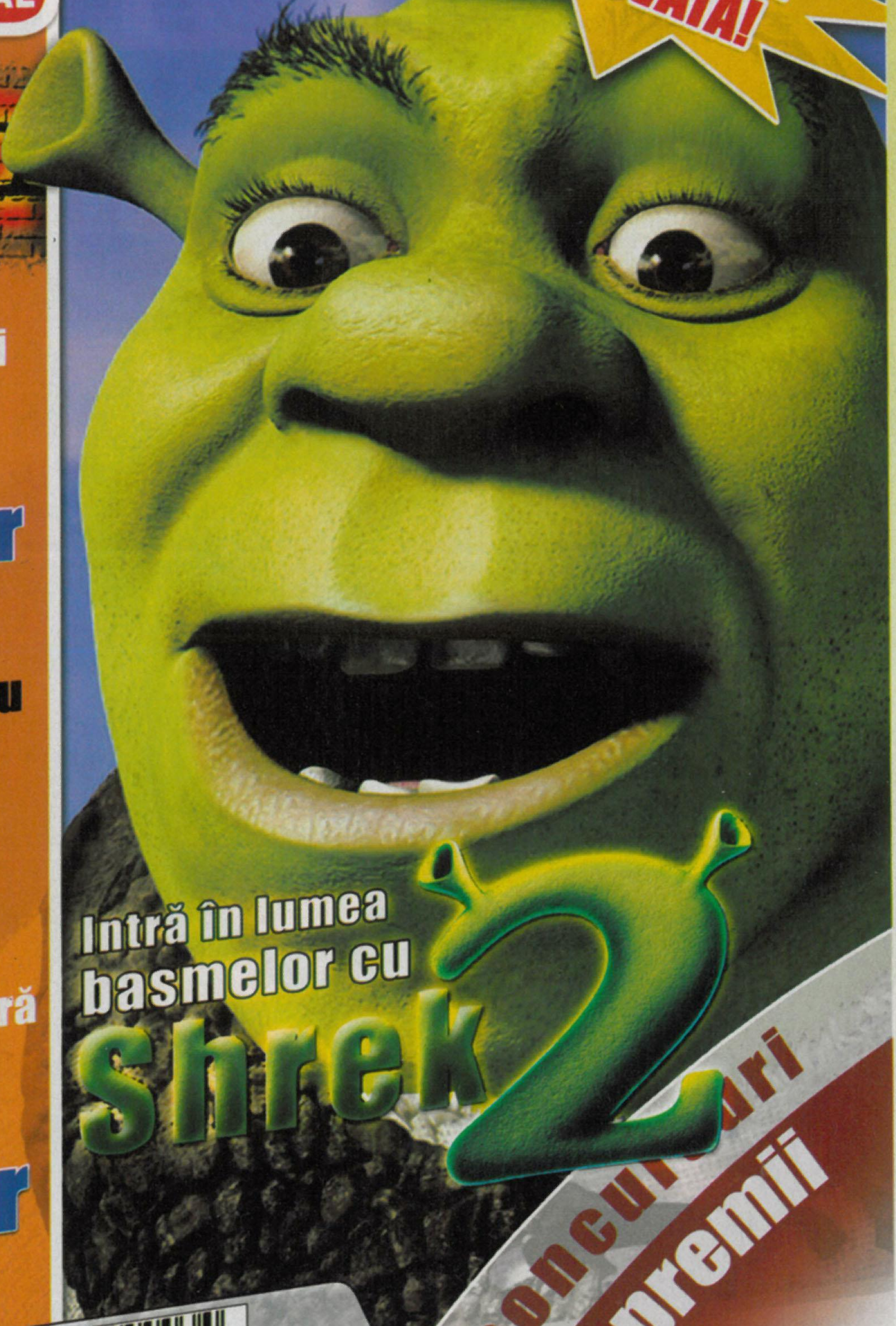
Decorează-ți camera cu **Room Arranger**

Învață să tastezi mai rapid cu **Typing Tutor**





Primele lecții de chitară pe calculator **Guitar Trainer**

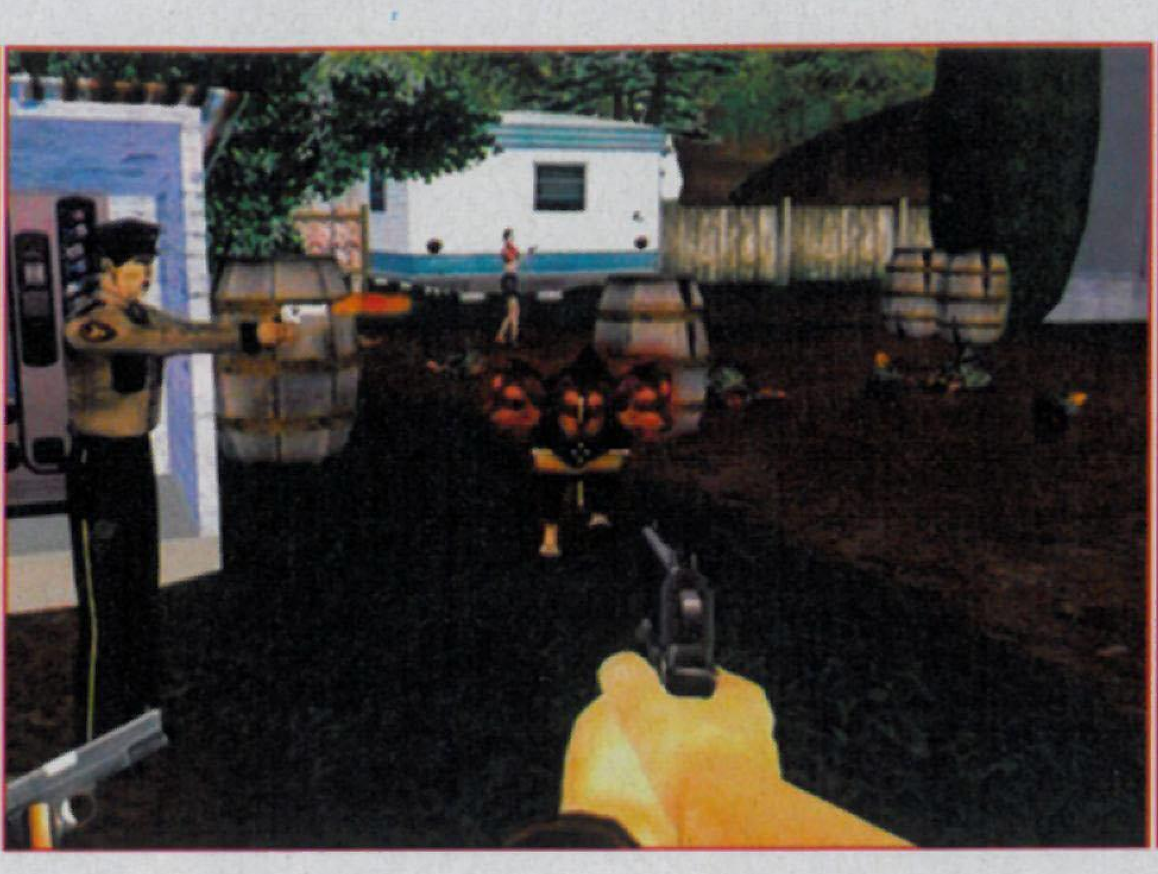


Intră în lumea basmelor cu **Shrek 2**

concursuri premii

INTRĂ PE FORUM
WWW.CDFORUM.RO







Country Justice: Revenge of the Rednecks

Ce pot să spun? Există foarte multe jocuri care o iau serios pe arătură, din mai multe motive. Fie se doresc a nu fi jocuri comerciale, având la public un impact moderat (după care, evident, compania intră în faliment sau este cumpărată de EA), fie producătorilor pur si simplu le-a lipsit imaginaţia şi bunul simţ în ceea ce priveşte arhitectura unui Joc PC şi încearcă să se joace cu chestiile de programare învăţate la şcoală. Ei bine, cam acesta din urmă este şi cazul lui **Country Justice: Revenge of the Rednecks**, o tentativă amuzantă de shooter, ce ne pune, că vrem, că nu vrem, în pielea unui redneck pur-sânge, cu gramajul de inteligenţă aferent şi cu un limbaj elevat din cale-afară. Faptul că toată ţara este invadată pe neaşteptate de zombies trece instantaneu pe planul secundar, atunci când tu, Steve Earl (nume de ţăran mioritic) afli că Dixie, o minunăţie de capră ce i-ar pune probleme serioase de concurenţă până şi Fulgăi, a dispărut fără urmă, fără a lăsa măcar un bileţel de adio sau fără a mărturisi că şi-a găsit alt ţap mai răbdător. Toată tărăşania asta se petrece în ţara Yahoo, sora îndepărtată a regatului Google şi a principatului Altavista, iar acţiunea propriu-zisă a jocului se reduce drastic la măcelărit carcase ambulante, fără cap, fără coadă, fără un puzzle, ceva, fără nimic. Pur şi simplu pui mâna pe armă, închizi ochii şi te apuci să tragi în stânga şi în dreapta, poate-poate nimereşti şi tu pe cineva. Părţile care se doresc a fi nostime (cum ar fi mai ales accentul teribil al personajelor, desprinse parcă din cartea de istorie a americanior – vede cineva un paradox aici?) nu fac decât să provoace câte un sporadic zâmbet forţat, de complezenţă, şi doar atât. Producătorii au încercat să scoată pe piaţă o variantă amuzantă de run-and-gun, însă au reuşit să se facă niţeluş de râs. Grafica este de-a dreptul impresionantă pentru anul în care ne aflăm (în sensul că există jocuri de prin 2000 cu grafică mai bună), design-ul nivelelor este de-a dreptul neinspirat, iar nenorocita aia de capră nu merită atâta sacrificiu. În cel mai bun caz, mă duc până în bazar şi îmi cumpăr o vacă.

SERIAL-PAULLER
paul@pcgames.ro

Punctaj
COUNTRY JUSTICE: ROTR

PRODUCĂTOR	Siverfish Studious
PUBLISHER	ValuSoft
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

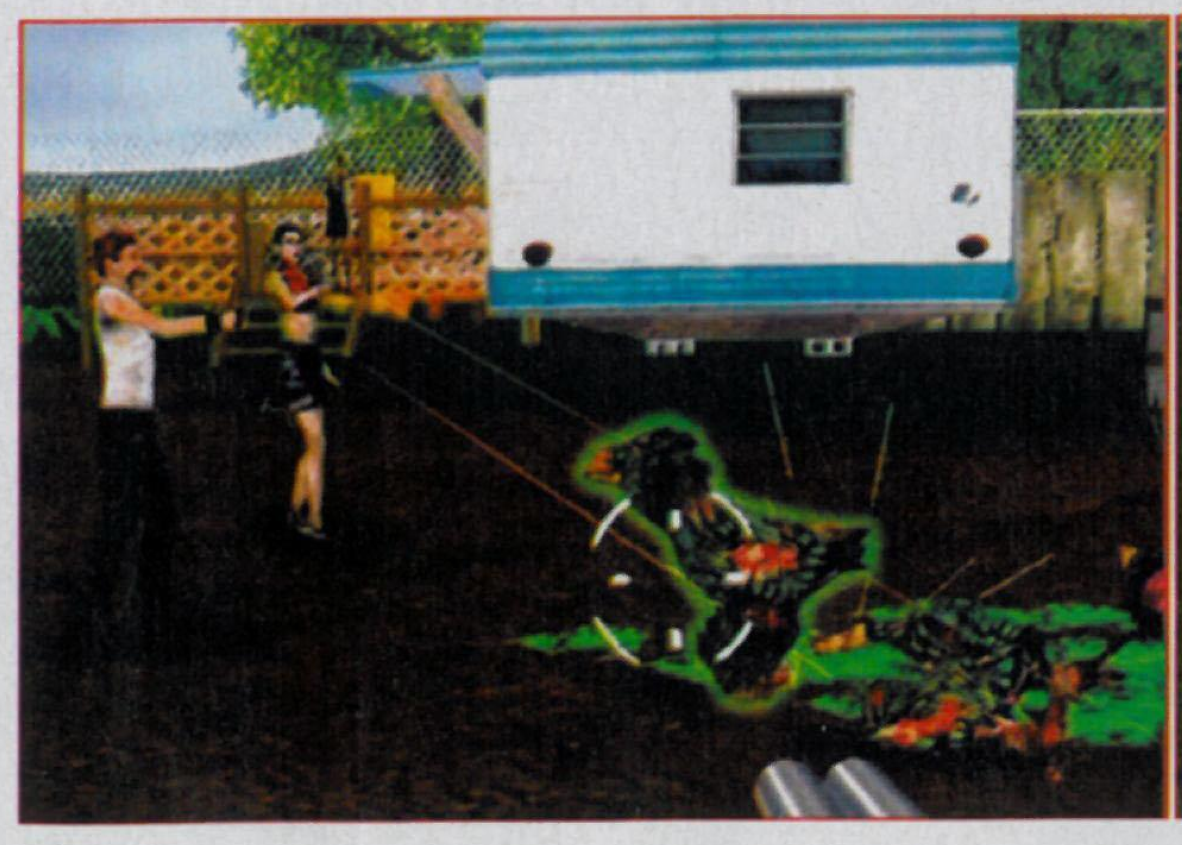
- conceptul propriu-zis
- linear
- capra
- v-am mai zis de conceptul jocului?

Grafică	53%
Sunet	61%
Gameplay	53%
Atmosferă	36%
Multiplayer	50%

49%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1.5 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 512 MB

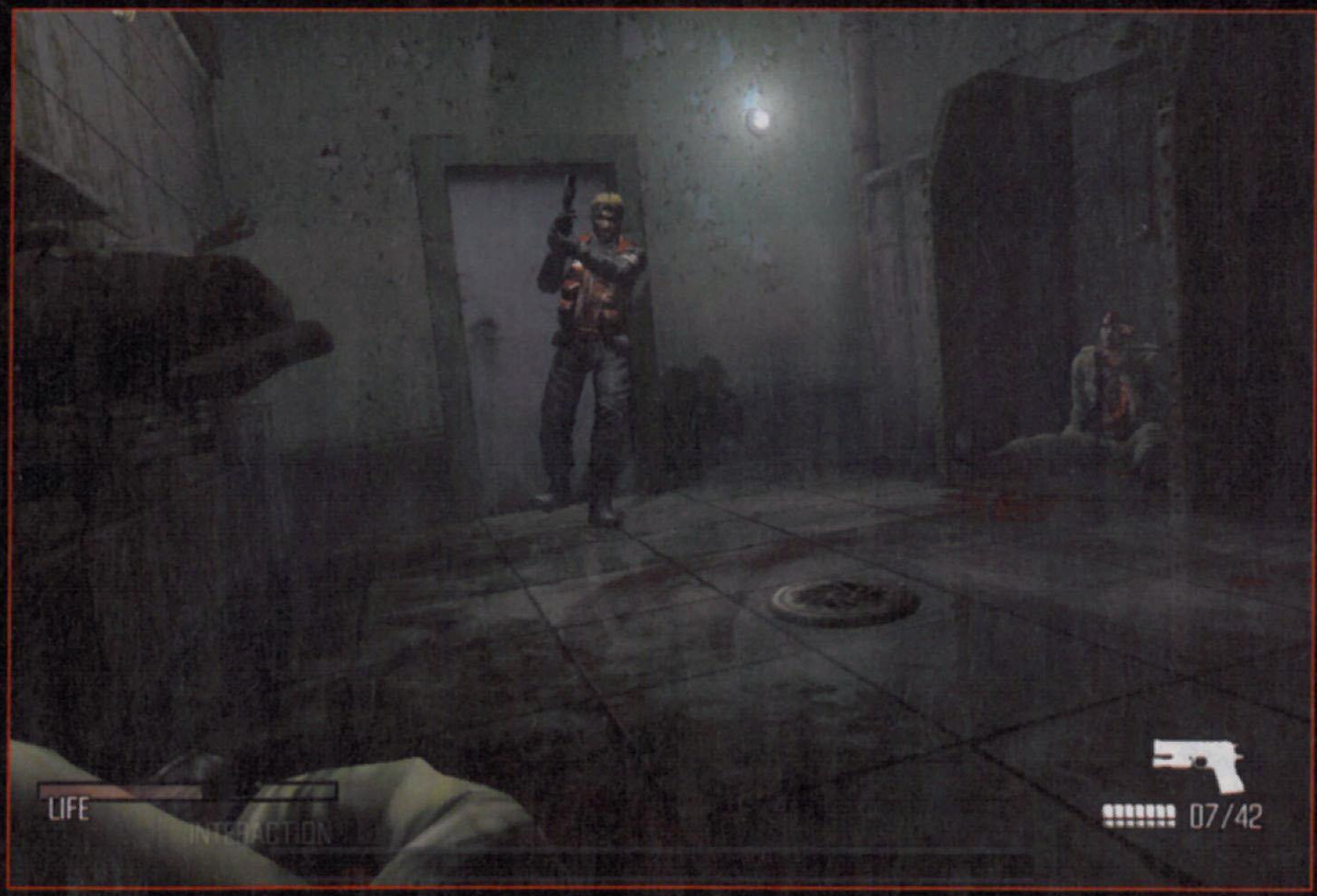
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIOUS SAM
WILL ROCK







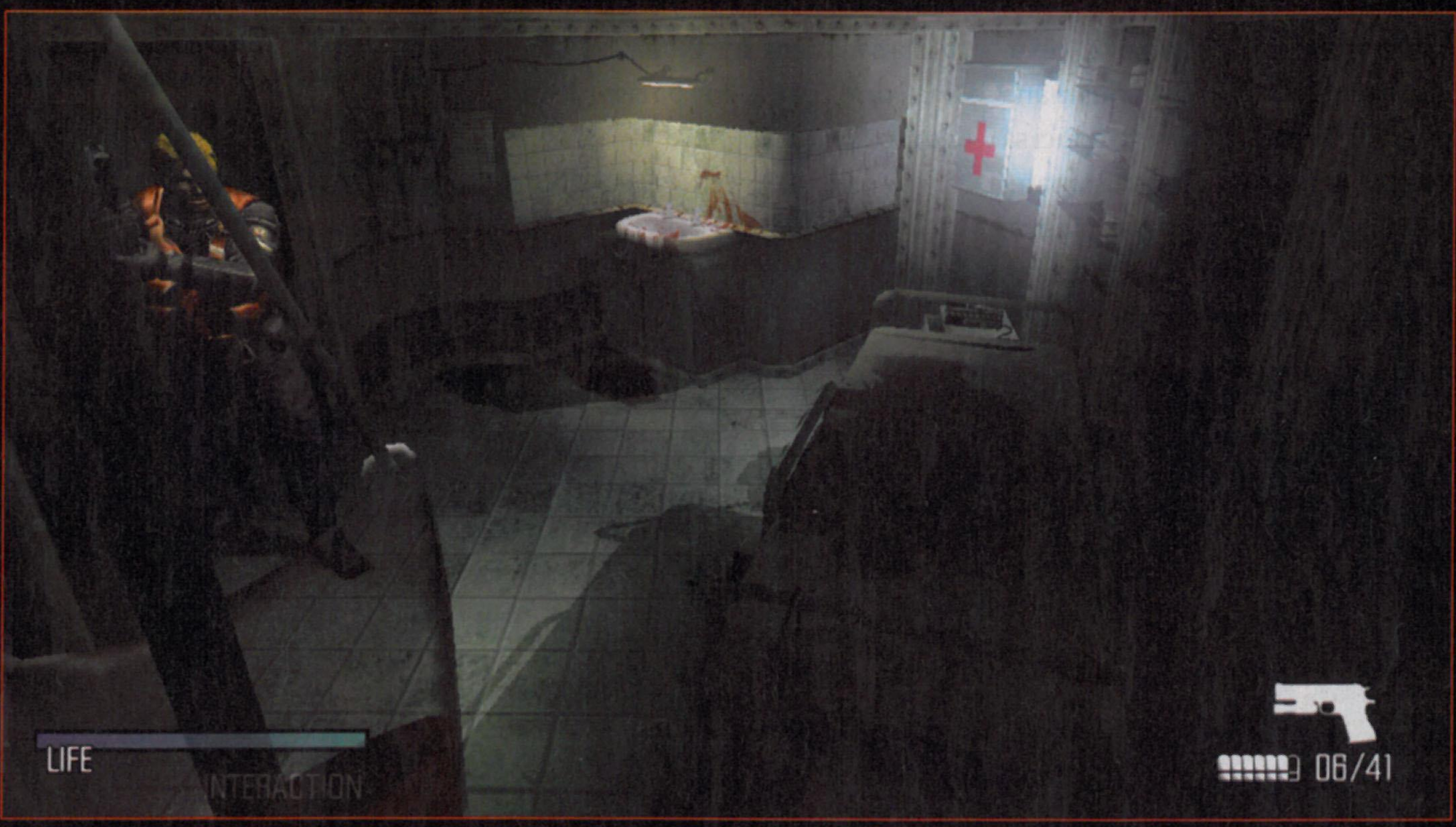
Cold Fear





Unul dintre cele mai interesante aspecte ale unui action-horror game este faptul că producătorii, cu sau fără voia lor, reuşesc mereu să surprindă făptura umană într-una dintre cele mai "promiţătoare" ipostaze ale sale, şi anume disperarea. **Aici vedem cu adevărat ce se ascunde în spatele unui mers elegant, al unor fetiţe de bani gata sau al unor puştiulici cu zece lanţuri în jurul gâtului... şi nu mă refer de loc la jucători, ci la personaje.**

Exact această logică ciudată o urmează şi noua producţie a celor de la Darkworks, producţie în care interpretăm rolul unui fost soldat, Tom Hansen, ce momentan îşi oferă serviciile pazei de coastă (mai trebuie să menţionez americane?). Odată ca niciodată, că dacă n-ar fi nu s-ar povesti, Tom şi colegii săi de breaslă sunt trimişi să inspecteze cala unei nave de pe plaiurile mioritice ale Maicii Rusia, însă întreaga echipa (mai puţin Tom, evident), sunt ucişi în câteva secunde. Astfel, iată-ne în ipostaza de a îl manevra pe acest personaj, în speranţa de a descoperi misteriosul şi negrul secret ce se ascunde în spatele acestor morţi. Evident, ca în fiecare survival-horror, acest "negru secret" implică, în proporţie de sută la sută, mutanţi umanoizi, zombies fără pic de creier, forme de viaţă extraterestre sau, de ce nu, ceva creaturi demonice. Foarte curând, Tom află că un experiment foarte ciudat (surpriză? Nu) are loc, sub directa îndrumare a generalului Yusupov şi, după cum ştim cu toţii, mai toate experimentele au tendinţa de a eşua lamentabil. Drept pentru care, întreaga navă este plină ochi cu tot soiul de mercenari, angajaţi de generalul rus (şi încă neinfestaţi cu ceva numit Exocells). Astfel, totul





PENTRU PRIMA DATĂ ANUL ACESTA, am ieșit cu colegii la un barbecue...

Punctaj
COLD FEAR

PRODUCĂTOR	Darkworks
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREȚ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

+ grafică îngrijită
+ ambientare bună
- control uneori execrabil
- linear

Grafică	86%
Sunet	83%
Gameplay	78%
Atmosferă	75%
Multiplayer	-%

80%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2.5 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE: SECOND SIGHT

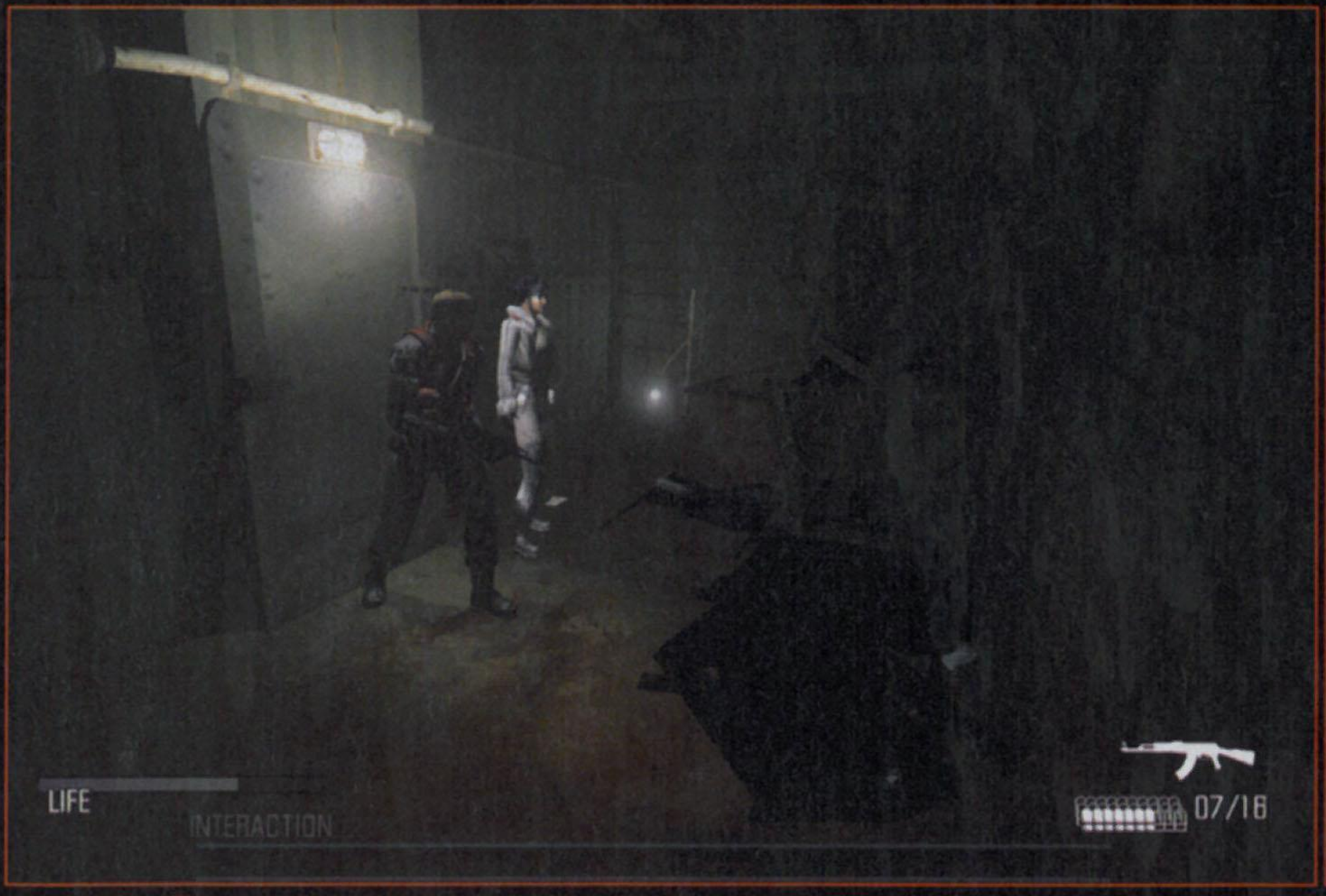
devine extrem de simplu în termen de principiu al jocului – trebuie să explorăm nava, să colectăm dovezi incriminatoare despre ce se petrece aici, și, bineînțeles, să rămânem în viață. Plus, localizarea și eliberarea unor posibili supraviețuitori ar fi o chestie destul de politicoasă din partea noastră, so I think I will pass.

Jocul își etalează mărețele potențiale grafice în două perspective: Un third person view și un view "over the shoulder". Personal, am preferat a doua variantă, și asta din cauza faptului că third view-ul, cu toate că te face să simți mai bine mediul înconjurător, își are diferitele sale drawbacks (legate în foarte mare parte de calitatea mediocră a portării acestui joc), cum ar fi greutatea mișcării – aceasta include tot, de la controlul dubios, la alergat, ochit, tras cu arma sau interacționat cu mediul. În modul over the shoulder, acțiunea pare puțin mai alertă, plus că este mult mai ușor așa să ne doborâm adversarii. Chiar dacă majoritatea armelor sunt dotate cu un laser ce ajută la această treabă, să luăm în considerare faptul că există monștrii ce se mișcă extrem de repede, iar pentru a-i termina definitiv, e nevoie de una bucată glonț în scăfârlie.

Cold Fear arată destul de bine, monștrii se prezintă destul de realist, însă nu îndeajuns de scary, iar mediul înconjurător este destul de bine detaliat, în unele locuri chiar realist (plus că aș menționa aici faptul că engine-ul suportă atât outdoor, cât și indoor). Efectele speciale sunt și ele destul de bine realizate, mai ales cele de vreme, cum ar fi picături de ploaie sau de sânge ce stropesc camera, provocând un mic efect de blur destul de interesant. Sunetul, chiar dacă nu extrem de reușit, se integrează bine în structura jocului, vocile sunt bine alese, iar ambientul creând acea stare de anxietate dintr-un orice survival horror care se respectă. Chițăiturile monștrilor sunt exact ceea ce trebuie să fie atât de enervante, încât îți dorești mereu să descarci toată muniția în capul lor cel sec.

Dacă toate sunt așa bune și frumoase, atunci care e problema? Problema e că jocul suferă de niște lipsuri destul de evidente încă de la început – nu tu un minimap, acolo, de complezență, nu tu un inventar colea, nu tu un sistem de save-uri ca lumea. Nu putem ridica muniție de pe jos dacă arma ta este încărcată la maximum, lucru ce ne obligă, implicit, să ochim mai bine, în speranța de a ne conserva resursele cât mai mult cu putință. Clar, mulți ar spune că există un oarecare șarm în asta, că duce la intensificarea acțiunii, însă părerea mea e că există o linie bine trasată între un gameplay dificil și plin de acțiune, și unul enervant până la culme. Cam atât.

SERIAL-PAULLER
paul@pcgames.ro



NENEA ĂȘTIA DOI parcă așteaptă pe cineva. Să nu-i lăsăm să aștepte...

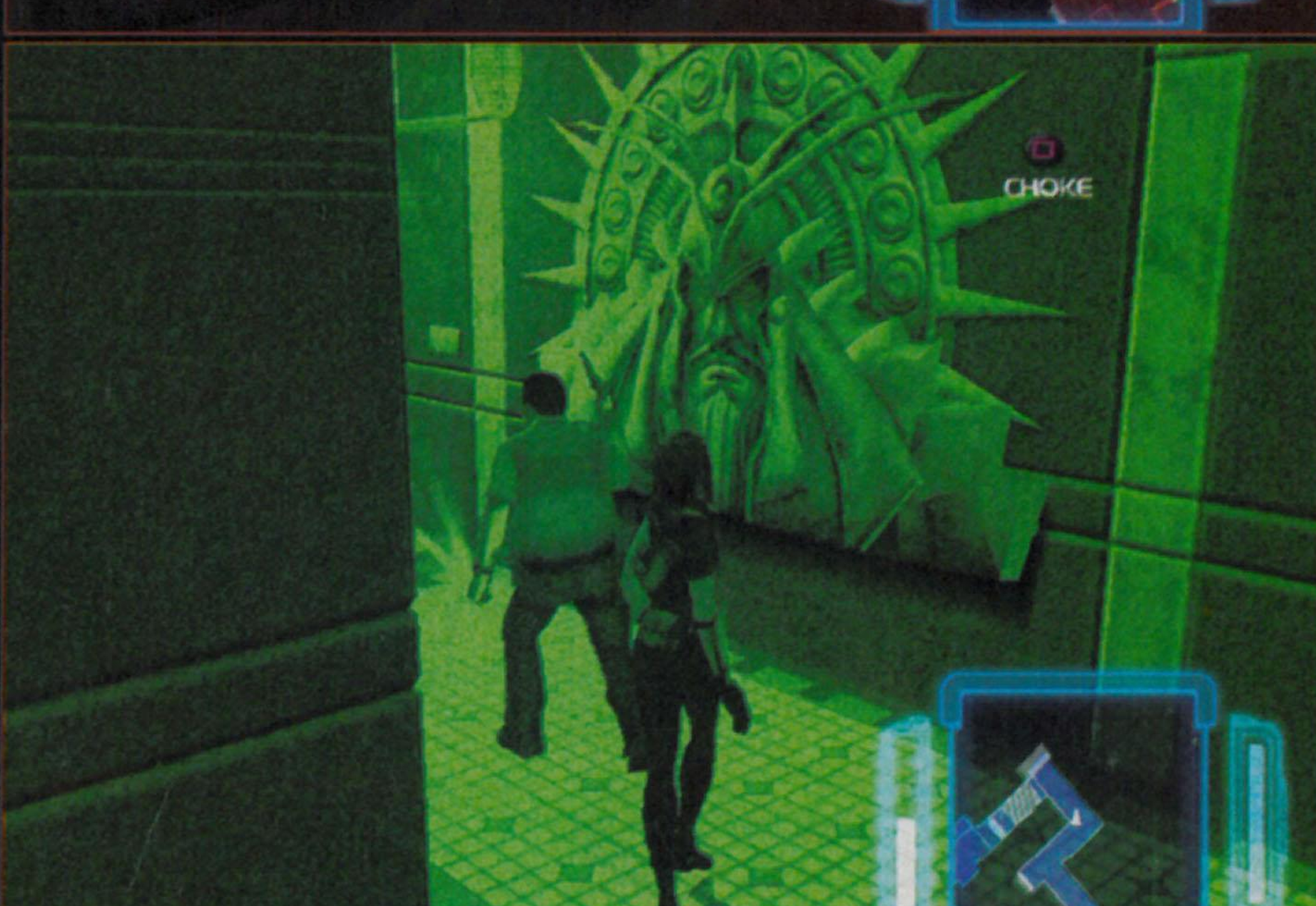


IAR ÎN SPATELE UȘII CU NUMĂRUL 3, o surpriză plăcută ne așteaptă...









Stolen

Înainte să abandoneze precum şobolanii o navă care se scufundă, **designerii de la studioul Blue 52 au reuşit să termine un joc care face parte din triumviratul menit să consacre HIP Games ca un mare publisher.**

Alături de **CT: Special Forces**, respectiv **Pariah**, **Stolen** se vrea a fi vârful de lance al publisher-ului care n-a reuşit încă să-şi facă cunoscut numele. Premisele succesului lui **Stolen** sunt date: o frumoasă felină rusoaică, cu o slăbiciune pentru a subtiliza tot ceea ce este valoros, o poveste cuprinzătoare cu numeroşi rivali şi nenumărate conflicte, gadget-uri pe care şi Sam Fisher le-ar vrea în inventarul lui şi o serie de mişcări acrobatice care accentuează feminitatea eroinei. Toate acestea au fost înfăşurate într-un third person action-adventure, care, undeva, pe parcurs a luat-o pe cărări greşite.

Totul începe într-un oraş imaginar, Forge City, un adevărat paradis care incearcă să atragă turiştii prin crimă şi corupţie. Într-un asemenea mediu, unei fete nu poate să-i fie prea uşor să-şi câştige existenţa; nici nu e de mirare că şi Anya se întoarce spre crimă. Nu trebuie să vă gândiţi la nimic grav însă: ea este o hoaţă bine echipată care vrea să-şi facă nişte "cumpărături" inedite într-unul din muzeele oraşului. Pentru ca să fie complet clişeul Anya nu lucrează singură, ci are un ajutor, Louie cu care se află într-o conexiune permanentă prin intermediul undelor din eter. Acest henchman nu are un rol prea însemnat: în anumite stagii sare cu nişte fărâme de informaţie şi te mai ajută să deschizi nişte uşi ori să dezactivezi nişte alarme. Comunicarea dintre cei doi se realizează prin cel mai important gadget a Anyei, adică armpad-ul. Acest mic dispozitiv reprezintă interfaţa centrală pentru întreg echipamentul hoaţei noastre. Prin el poţi să comunici direct cu calculatoarele, poţi să spargi yalele şi are şi o armă încorporată. Cum vorbim de un profesionist, ucisul oamenilor nici nu poate intra în discuţie. Arma din armpad se bazează pe o serie de proiectile miniaturale cu multiple funcţii. De la proiectile tranchilizante până la emiţătoare de sunete, găseşti tot ce-ţi pofteşte fantezia cleptomană. Toate aceste şmecherii impreună cu deosebit de utilele health pack-uri se află împrăştiate prin niveluri – trebuiesc doar găsite. Problema este însă că folosirea acestor şmecherii este opţională, furişarea pe lângă pereţi, trimiterea în inconştienţă a gărzilor cu o lovitură bine aplicată şi eliminarea becurilor îţi vor rezolva toate problemele. Dacă totuşi eşti descoperit, întotdeauna poţi s-o iei la sănătoasa ajungând într-o nouă zonă, unde să te poţi ascunde într-un loc sigur până se liniştesc spiritele. Din păcate, repetarea acestui model şi repetarea aceloraşi idei din nou şi din nou, strică apetitul pentru



cariera de hoţ din acest joc.

Asemenea regelui genului **Thief**, şi în **Stolen** ai obiective primare şi secundare, şi câteva misiuni secundare. În plus, în fiecare loc, te aşteaptă comori ascunse, ceea ce înseamnă două lucruri: profituri sporite, respectiv mai multe uşi închise şi mai multe gărzi. Aceasta este oportunitatea de care s-au folosit producătorii pentru a introduce mini-game-uri precum spargerea yalelor, hack-uirea calculatoarelor şi spargerea seifurilor. Toate aceste operaţii au nevoie de multă răbdare şi mulţi nervi, deoarece gărzile au prostul obicei să se trezească din somnul forţat în cele mai nepotrivite momente. AI-ul nu este însă prea strălucit, mai degrabă stresant. Mi s-a întâmplat să stau ascuns într-o cameră sub un birou, şi gărzile după ce au percheziţionat încăperea de două ori, tot nu m-au găsit.

Din punct de vedere vizual, jocul nu străluceşte cu nimic, dar nici nu gafează. Totul este stricat însă de pofta imensă şi nejustificată de resurse hardware, respectiv de controlul camerei. Cel din urmă se blochează adesea în cele mai imposibile poziţii făcând continuarea aproape imposibilă. Personajele au fost randate decent, dar nu sunt extraordinare. Chiar dacă majoritatea peisajelor sunt întunecate, se poate observa lipsa de atenţie pentru detalii a producătorilor. vocile şi sunetele sunt în regulă, dar, din nou, nimic special.

Cei care simt că nu mai pot fără un joc gen **Thief**, îşi vor mai putea potoli foamea cu cele patru niveluri imense ale lui **Stolen**. Problema este însă alta: chiar dacă nu există greşeli foarte mari în joc, aventurile Anyei Romanov sunt lipsite de savoare şi originalitate.

PATER MONSTER
jacint@pcgames.ro

Punctaj
STOLEN

PRODUCĂTOR	Blue 52
PUBLISHER	HIP Interactive
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 40 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

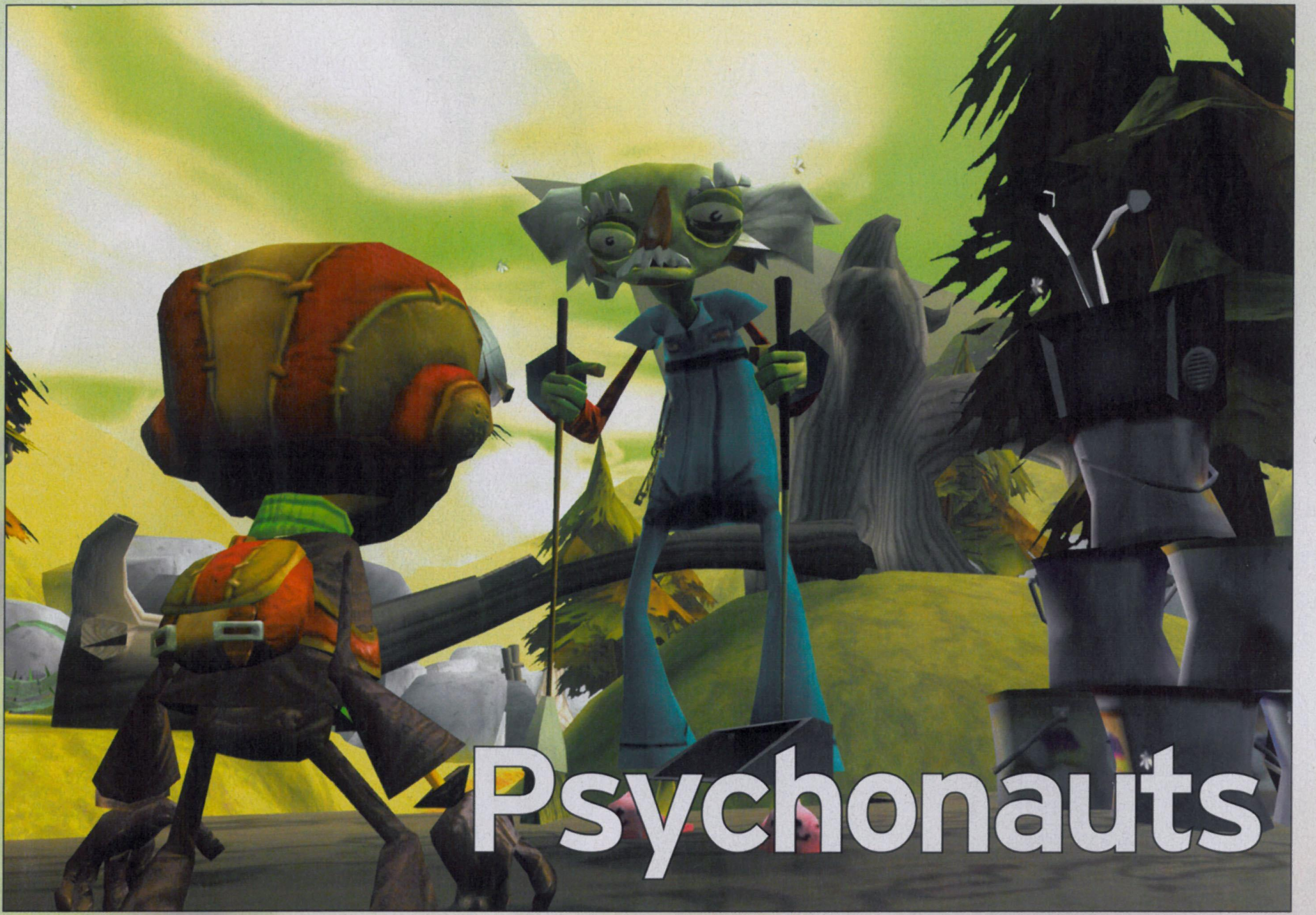
- (+) design de nivel plăcut
- (+) un inventar de gadgeturi impresionant
- (−) AI de toată jena
- (−) Mini-jocuri consumatoare de nervi

Grafică	69%
Sunet	68%
Gameplay	65%
Atmosferă	67%
Multiplayer	-%

67%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1,4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
THIEF: THE DEADLY SHADOWS



Psychonauts

Mintea omului este un lucru minunat... Asta, cel puţin, până nu cade pe mâna unui tip sărit de pe fix, cu o istorie de grave afecţiuni ludice, ca Tim Schafer. Caz în care minunatul tinde să devină straniu, omul - o creatură diformă fizic şi psihic, iar mintea sa - o lume miniaturală distorsionată, în care ţi-e şi frică să pătrunzi.



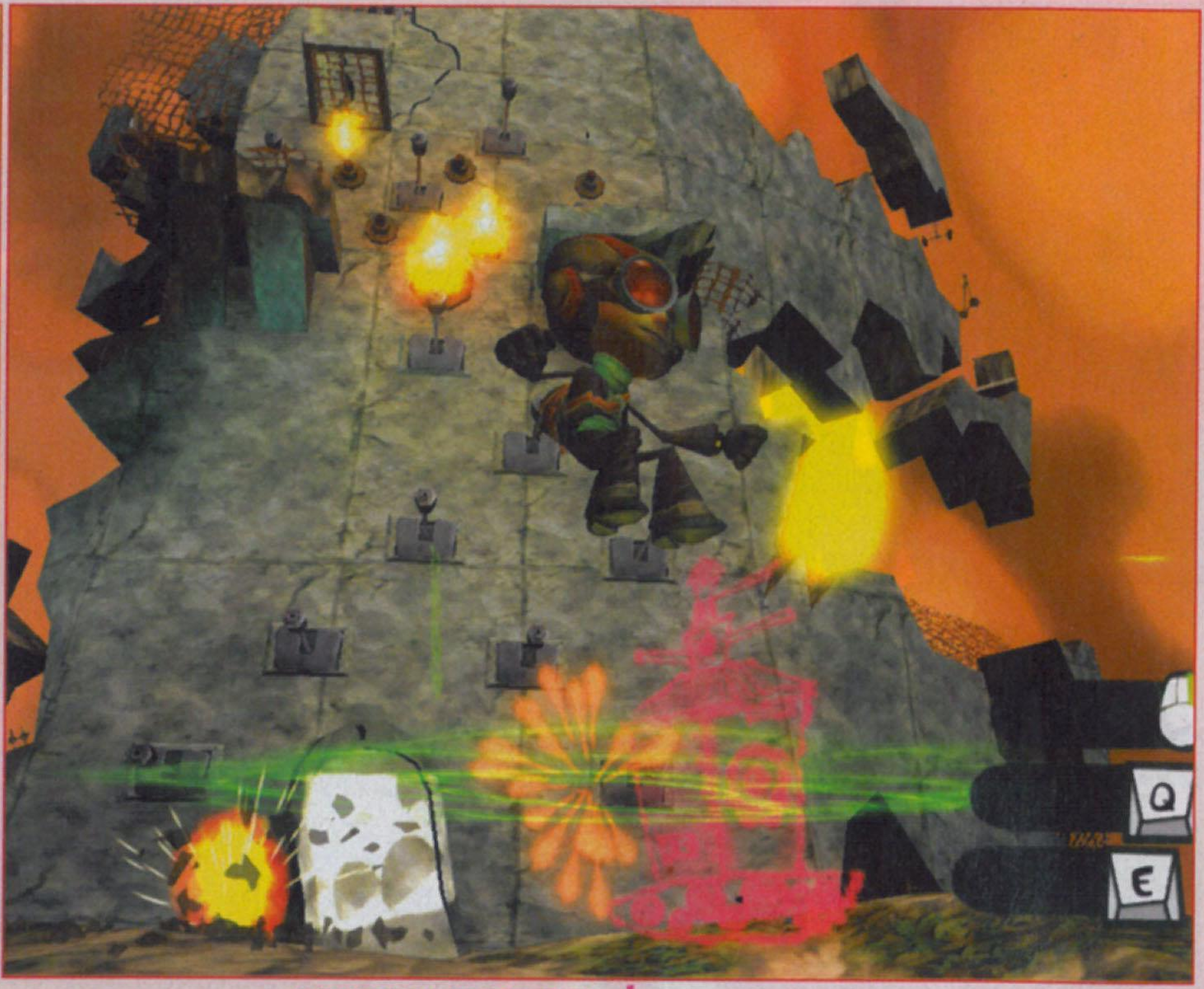
Tim Schafer e un meseriaş fără pereche. A demonstrat-o pe vremea când era la LucasArts, iar acum o face din nou, după mai bine de şase ani de abstinenţă ludică. E de ajuns să pomenim titluri ca **Day of the Tentacle**, **Full Throttle** sau **Grim Fandango**, titluri pentru care a fost în mare parte răspunzător, ca să ne dăm seama cât de bolnavă e mintea tipului, şi ce minunăţii de jocuri poate născoci cu ea! Prin 2000, pe vremea când îi părăsea pe cei de la Lucas pentru a-şi forma propriul său studio, nimeni nu prea ştia la ce să se mai aştepte din partea lui. Nu era pentru prima dată când cineva de calibrul său îşi lua tălpăşiţa de la Lucas: Ron Gilbert o făcuse încă din '92. Dar iată că Tim este primul care a reuşit să revină la dragostea lui – şi a noastră – de altădată, la jocurile acelea de aventură isterice, cum numai ei ştiau să facă.

Să nu mă înţelegeţi greşit, totuşi. **Psychonauts** e departe de a fi un joc clasic de aventură. Însă atmosfera sa şi stilul grafic ieşit din toate tiparele îl apropie, întrucâtva, de titlurile pomenite mai devreme. Este, dacă vreţi, un **Day of the Tentacle** cu gameplay de **Rayman** şi o bizarerie ruptă parcă din **American McGee's Alice**. Deşi... nu, nici asta nu e.

Cred că i-aş face un mare deserviciu jocului, dacă m-aş apuca acum să povestesc doar despre scenariul său, despre locaţiile (a se citi minţile demente) pe care le "explorezi", sau despre uber-abilităţile para-psihotice cu care e înzestrat eroul tău. **Psychonauts** e mult mai mult de-atâta: e adunătura aceea de personaje



ÎNCĂ NU MI-AM DAT SEAMA dacă tipul merge pe sârmă. Doamne dă să pice.



TOT FELUL DE EFECTE speciale, colorate, preety... but no Anime.

caricaturale, excentrice şi carismatice; e lumea aceea superbă, hilară, stridentă, ironică şi, mai presus de toate, fascinantă. E ceva ce trebuie să vezi cu ochii tăi. Trebuie!

Ineditul stil artistic e primul care-ţi bombardează retina şi ţi-o topeşte de plăcere. Toată nebunia asta de locaţii stranii şi personaje diforme s-a născut dintr-un amalgam de idei complet aiurea, pe care membrii echipei producătoare le aveau la începutul proiectului. Într-o primă fază, "eroul" din **Psychonauts** trebuia să fie un struţ cu personalităţi multiple... Până când lui Tim i-a picat fisa că nici naiba nu visează să fie un struţ schizofrenic. Aşa încât a păstrat doar substratul parapsihologic al jocului iar, în final, l-a ales pe Razputin – un băieţel cu puteri mentale ieşite din comun, bostan mare şi caschetă de aviator, care fuge de-acasă şi dă buzna într-o tabără guvernamentală secretă de antrenare a micilor "psihonauţi".

Ce descoperă aici, vai şi-amar de capul nostru: o nebunie! Minţi fragede gata sărite de pe fix, o fătucă apatică de la care nu-şi mai poate lua ochii ăia bulbucaţi, nişte instructori excentrici şi, nu în ultimul rând, o intrigă sinistră. Micii psihonauţi încep să intre într-o stare vegetală, iar legenda monstrului din lacul Oblongata, care vine noaptea tiptil şi le papă creierii, se dovedeşte a fi destul de aproape de adevăr... De fapt, monstrul cu pricina – un peşte amfibian mutant şi hidos – e chiar unul dintre personajele în a căror minte vei pătrunde cu nonşalanţă, mai târziu în joc. Însă principalul vinovat se dovedeşte a fi un "mad scientist", care le recoltează creierii în scopuri lipsite de orice etică medicală.

Pentru a rezolva misterul şi a-ţi împlini visul (acela de a deveni un psihonaut get-beget), va trebui să te afunzi, rând pe rând, în minţile celor din camp-ul Whispering Rock, să le descoperi secretele, să le înfrunţi demonii şi, cu un drum, să-i uşurezi de "bagajele emoţionale" cu care şi-au împovărat circumvoluţiile. Fiecare minte în care intri este o lume aparte, şi tocmai în asta constă farmecul







HI, I'M PUTIN... RAZPUTIN. My friends call me Yeltsin, but you can call me Raz!

Punctaj
PSYCHONAUTS

PRODUCĂTOR	Double Fine Productions
PUBLISHER	Majesco
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- + prezentarea grafică
- + umorul şi vocile personajelor
- + idei originale bine implementate
- − control greoi pe alocuri

Grafică	90%
Sunet	92%
Gameplay	84%
Atmosferă	93%
Multiplayer	-%

90%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BEYOND GOOD&EVIL
RAYMAN 3

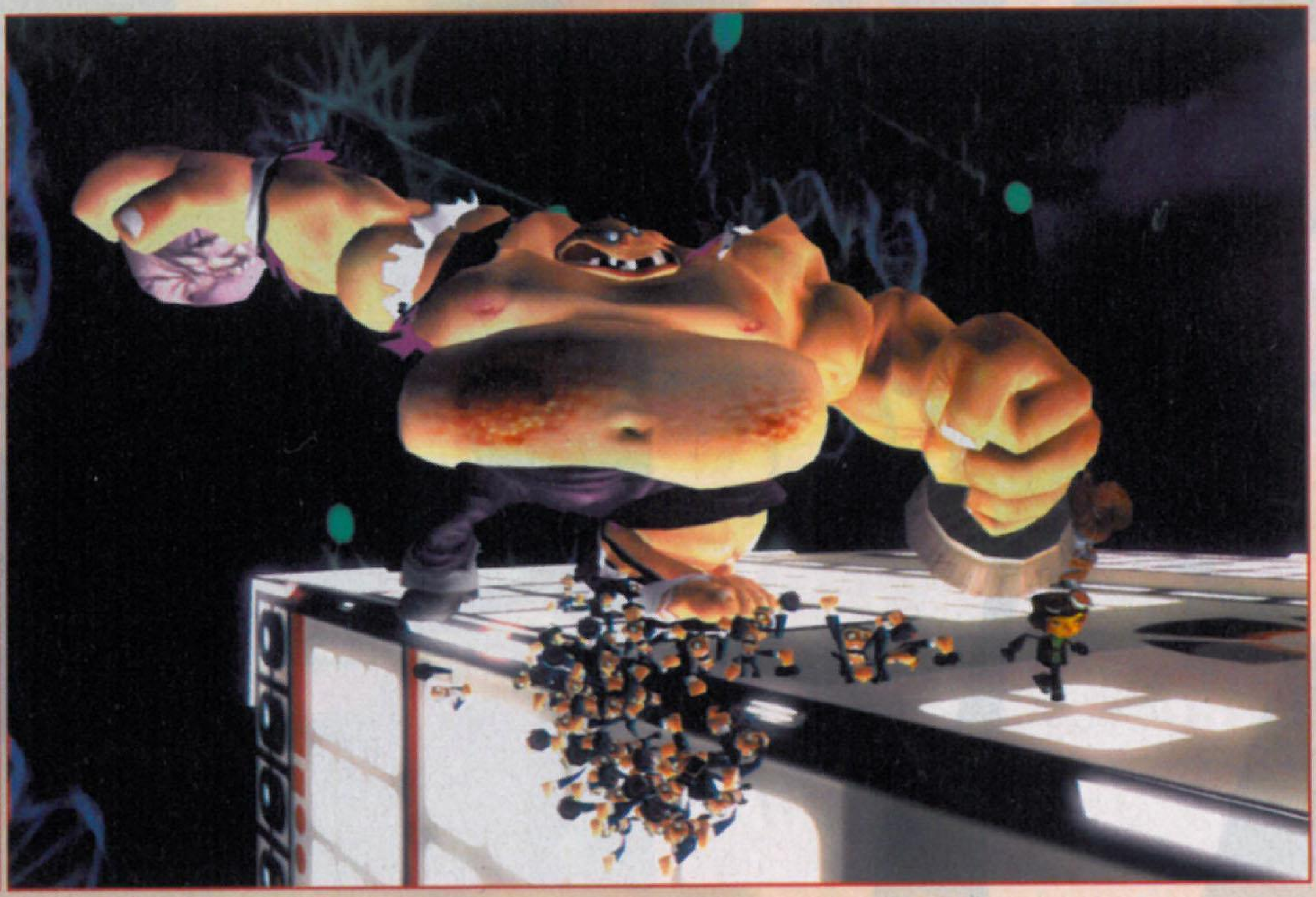
jocului. Design-ul acestor niveluri e pur şi simplu halucinant, producătorii reuşind să găsească o serie de idei trăsnite şi să clădească în jurul lor aventuri, provocări şi poveşti unice. Mintea instructorului Oleander, de pildă, e un imens câmp de luptă; în timp ce alte minţi te vor purta prin peisaje urbane ameţitoare, spaţii abstracte, table de joc sau o lume atât de strident colorată, încât până şi costumaţia ta va suferi o "mică" modificare de nuanţă.

Dintre toate lumile, totuşi, cea mai armonioasă şi preferata subsemnatului rămâne lumea reală din Whispering Rock. Aici vei începe să faci cunoştinţă cu personajele din **Psychonauts** şi cu gameplay-ul său, similar jocurilor de platformă (jump & run, mai pe româneşte). Iniţial, singurele tale arme sunt pumnul devastator şi o suită bogată de mişcări acrobatice. Iar pentru a câştiga noi abilităţi speciale, gen Psychic Blast, Levitation, Telekinesis, Pyrokinesis sau Invisibility, va trebui să colectezi o mulţime de briz-brizuri presărate prin camp, multe dintre ele în locuri greu accesibile. Pentru oricine care a jucat la viaţa lui un **Tomb Raider**, un **Rayman** sau un amărât de Sonic, totul va fi cât se poate de familiar. Raz se caţără pe stâlpi şi pe plase, face echilibristică pe corzi, se "dă" pe balustrade şi câte şi mai câte. Paradisul unui jucător pe console, aş putea spune, dacă nu m-ar jena conotaţiile unei asemenea afirmaţii... De altfel, principalul motiv pentru care m-am ferit să-i acord o notă mai mare lui **Psychonauts** a fost sistemul său de control, imprecis pe alocuri, dar oricum mult mai bun decât în majoritatea jocurilor dezvoltate şi pentru console.

N-aş vrea să insist prea mult pe gameplay-ul propriu-zis, deşi ar fi încă multe de spus despre felul în care îţi dezvolţi personajul şi, mai ales, despre provocările şi boşii care te aşteaptă în lumile cerebrale. Cel puţin la fel de important este şi umorul debordant, care te va ţine pe linia de plutire şi nu te va lăsa pradă frustrării ce tinde să te cuprindă, spre finalul jocului. Încă o dată, amprenta lui Tim Schafer iese clar în evidenţă, îndeosebi prin dialogurile hilare dintre personaje, susţinute de un voice-acting impecabil, dar şi prin caracterele lor excentrice. N-aş putea să spun dacă personajul lui Raz va rămâne la fel de memorabil în timp, aşa cum au fost până acum Guybrush Threepwood, Ben Throttle sau Many Calavera. E acelaşi tip de erou simpatic şi încrezător ("Am I cool, or what?"), în pielea căruia ţi-e mai mare dragul să salvezi bucăţica aia amărâtă de lume. Dar parcă, parcă... îi lipseşte ceva. Nu-mi dau seama ce, aşa că cel mai sigur ar fi să-l jucaţi şi voi. Nici nu se pune problema dacă merită 'au ba!

SFINCTER SISOE
serban@pcgames.ro









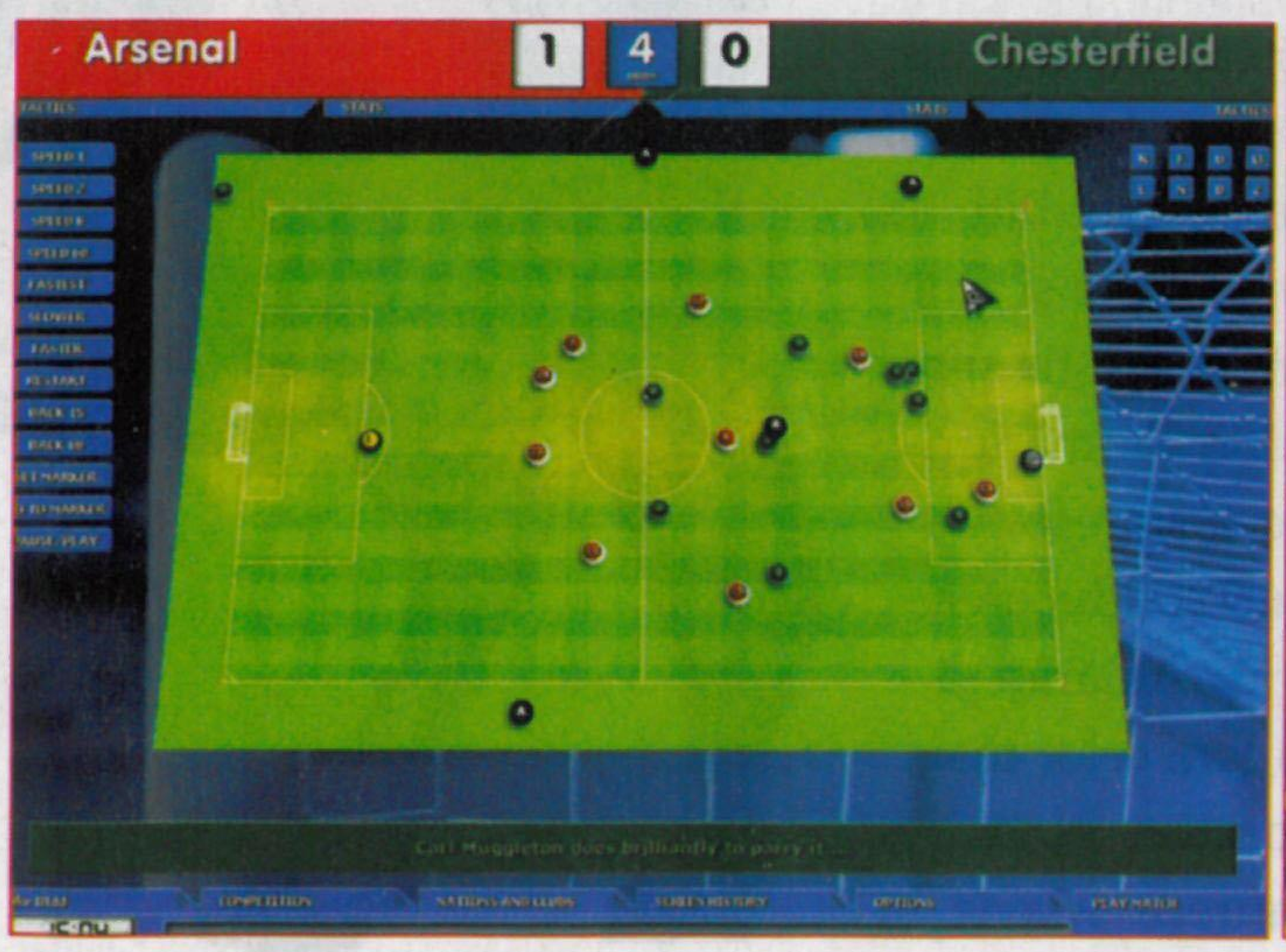
Championship Manager 5

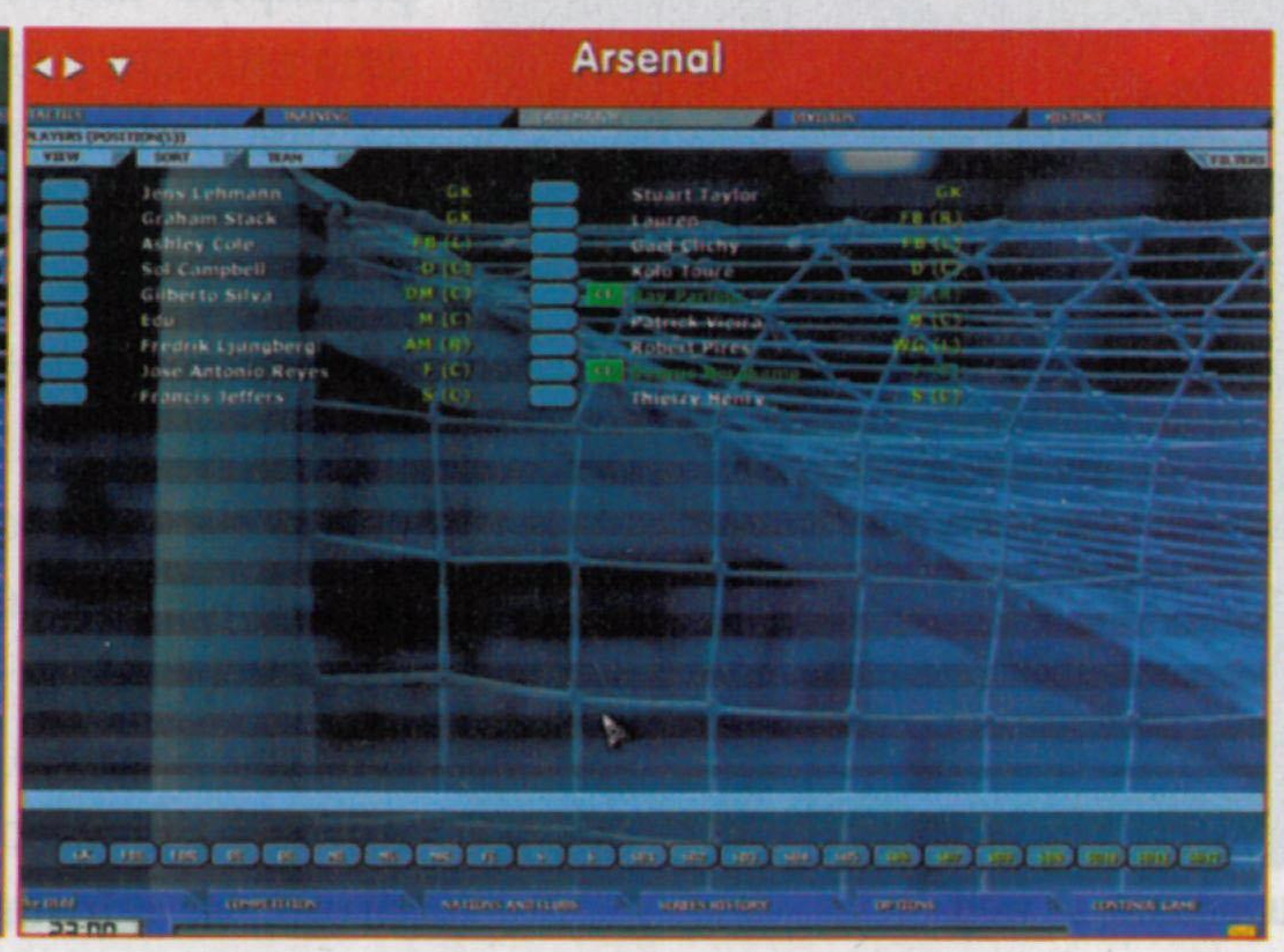
Haideţi să vă zic un secret: jocul ăsta are un ghinion fenomenal! Unu la mână, e un Manager de fotbal, doi la mână este execrabil, trei la mână mi-a căzut mie spre testare, şi patru la mână m-a prins într-o stare în care aş fi comis asasinate în masă. Ergo, nu vă speriaţi de ce va urma în acest articol...

De ce a renunţat Eidos la serviciile lui Sports Interactive, nu pot să îmi dau seama. Seria a fost un succes în rândul jucătorilor de profil, iar aceşti producători chiar ştiau cu ce se mănâncă. Eidos nu a prea luat în calcul şansa de a da urât cu staff-ul lui Gandalf în baltă şi iată, proaspătul înfiinţat studio intern Beautiful Games o face lată. Grăbit, nefinisat, neoptimizat şi nefiresc de dezorganizat, **Championship Manager 5** ia drumul tarabelor, în speranţa că lumea nu se va uita la calitatea sa, ci la nume. Ei bine, nu toţi jucătorii sunt imbecili, drept pentru care, dacă vreţi să jucaţi un simulator managerial de calitate, fugiţi cât puteţi spre alte titluri. Chiar din start, layout-ul jocului este neinspirat. Totul de la fonturi, culori, plasamentul butoanelor este absolut înfricoşător – mai ales datorită faptului că, în urma acordului dintre Eidos şi Sports Interactive, Eidos rămânea în posesia atât a brand-ului, cât şi al designului, iar faptul că au decis să folosească doar una dintre aceste două, mă depăşeşte complet. După ce am fost la baie să regurgitez cam tot ce am mâncat la prânz de pe urma acestui impact vizual, am dat peste o nouă găselniţă. Faptul că producătorii au încercat să optimizeze jocul pentru a-i da o viteză rezonabilă la timpii de load a dus, în mod evident aş zice, pentru stilul de producţie din ultimul timp, la o micşorare grosolană a bazei de date. Lipsesc o grămadă de ligi şi divizii, ca să nu mai zic de engine-ul grafic folosit pentru redarea meciurilor! Pur şi simplu catastrofic. De exemplu, portarii sunt deseori în imposibilitatea de a prinde cele mai uşoare mingi, un fel de Stelea virtual în zilele sale proaste, iar jucătorii stau ca balegile pe teren atunci când nu sunt ocupaţi cu şuturile aiurea spre poartă, ce mai, toate aceste strică din feelingul şi aşa inexistent pe care jocul ar fi trebuit să îl ofere.

Aşa, ca un motto de final, vă zic tuturor: Stay away from this game!

SERIAL-PAULLER
paul@pcgames.ro





Punctaj
CHAMPIONSHIP MANAGER 5

PRODUCĂTOR	Beautiful Games
PUBLISHER	Eidos
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

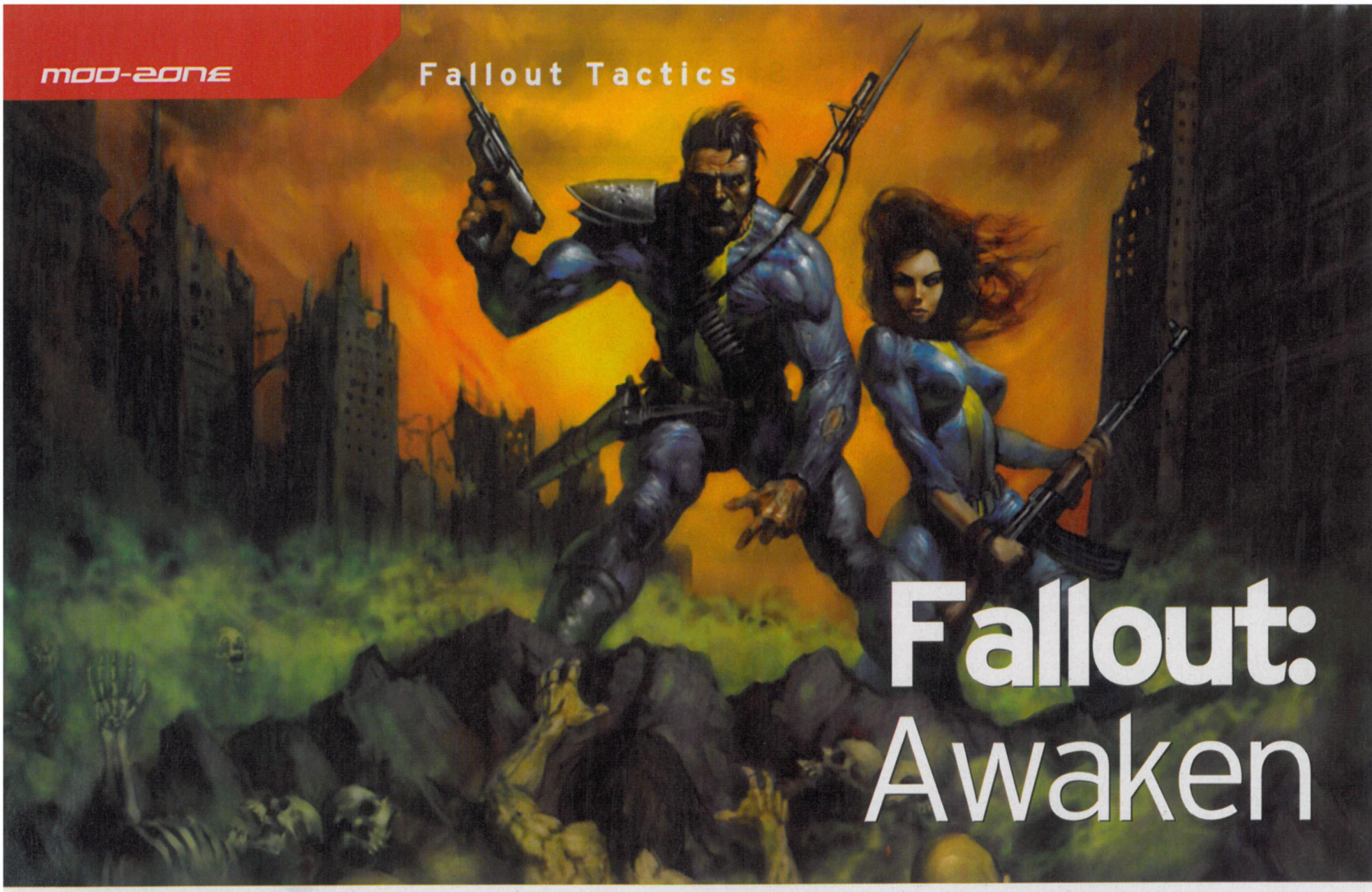
- ruperea relaţiilor cu SI
- crearea lui Beautiful Games
- existenţa jocului
- Beautiful Games, my ass!!!

Grafică	47%
Sunet	51%
Gameplay	52%
Atmosferă	43%
Multiplayer	-%

48%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 512 MB

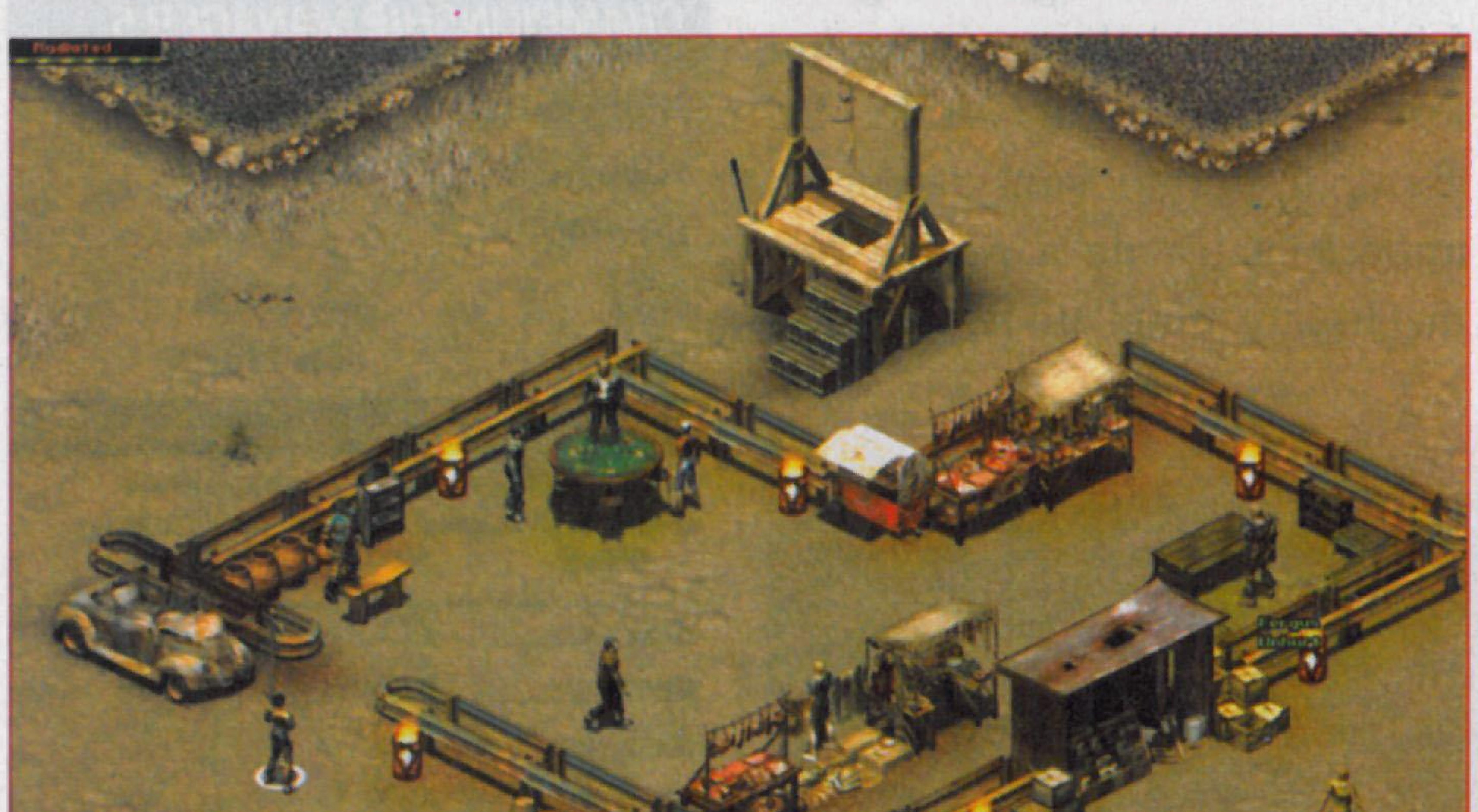
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DOAMNE FEREŞTE SĂ FII JOC ŞI SĂ FII ASEMĂNĂTOR CU ACESTA!



Fallout: Awaken

War, war never changes...

Nesfârşitele războaie post-apocaliptice din universul Fallout i-au fascinat şi îi fascinează în continuare pe fanii seriei şi pe creatorii de MOD-uri deopotrivă, care, iată, anexează "Bibliei Fallout" un nou capitol ipotetic, prin acest proiect de origine poloneză



WE'VE GOT YOU SURROUNDED! Tactică superioară, ce vreţi.

Awaken nu e nicidecum cel mai apreciat MOD de **Fallout** existent în prezent, şi nici unul de actualitate, din moment ce ultima sa versiune a fost lansată cu mai bine de doi ani în urmă. Este însă un exemplu ideal al patosului cu care comunitatea fanilor **Fallout** continuă să viseze la un viitor mai strălucit al seriei – devenit cât se poate de sumbru, după închiderea studioului Black Isle şi, pentru unii, chiar mai sumbru, odată cu trecerea licenţei **Fallout** pe mâna celor de la Bethesda.

Scenariul propus de **Awaken** începe cam la 30 ani după evenimentele primului **Fallout** (şi deci înainte de **Fallout 2**), iar principala ameninţare vine, de data asta, din partea rasei Ghouls: cei mai iradiaţi, longevivi şi sterili dintre pământeni. Scârbiţi la culme de atâta opresiune şi ameninţare cu dispariţia, aceştia şi-au luat în spinare ultimele mănunchiuri de cioante fosforescente şi s-au adunat sub conducerea unui lider misterios, hotărâţi să facă din America ţara celor mai multe bălţi radioactive şi, cu un drum, să reinstaureze sclavia în rândul oamenilor: ceva gen "by ghouls, for ghouls".



În buna tradiţie **Fallout**, jucătorul se trezeşte peste noapte în rolul ingrat de Chosen One, dat afară din buncărul său natal (Vault 32) sub pretextul unei misiuni de maximă importanţă: găsirea unui loc sigur în care să poată fi folosită trusa G.E.C.K. (Garden of Eden Creation Kit, de data asta funcţională...), pentru întemeierea unei noi aşezări la *hapciu* aer curat. Ca ultim mesaj de încurajare, afli că nici unul dintre ceilalţi





DACĂ NE UITĂM MAI BINE, vedem... Nope. De fapt nu vedem nimic.

AŞA... ŢIGĂRILE LE-AM LUAT, berile le-am luat... bun, nu lipseşte nimic.

locatari ai buncărului – trimişi în aceeaşi misiune – nu s-au mai întors; iar, odată ieşit în lume, nu vei mai putea reveni în Vault 32... Aşa că drum bun şi cale bă'ută!

Vrând, nevrând, începi să descoperi o lume familiară, dar în acelaşi timp plină de noi provocări şi aventuri: unele mai interesante, altele doar de umplutură. Gameplay-ul e similar primelor două **Fallout**-uri, iar asta ţinând cont că **Awaken** a fost creat ca un MOD de **Fallout Tactics**! Faţă de acesta, proiectul polonezilor se poate lăuda în primul rând cu nişte dialoguri mult mai elaborate. Nu chiar interactive în adevăratul sens al cuvântului, întrucât sistemul din **Fallout Tactics** nu le-a permis aşa ceva; dar totuşi variate, în funcţie de atributele membrului din party însărcinat cu purtarea dialogului. Mai exact, un personaj blagoslovit cu multă Charisma şi Intelligence va avea şanse mai bune să ducă cu zăhărelul un NPC, decât ar face-o un tribal nespălat şi analfabet. Dar la fel de folositor s-ar putea dovedi şi acesta din urmă, în situaţiile în care vei dori să intimidezi un NPC mai slab de înger.

Din păcate, prea puţini dintre cei cu care vei discuta pe parcursul lui **Awaken** vor ţine într-adevăr seama de atributele personajelor tale. Sau ar trebui să ai în party nişte personaje radical diferite, ca să observi aceste situaţii. Mă rog, important e că vei petrece destul de mult timp în afara luptelor, dialogând, negociind, culegând quest-uri şi furând ca-n codru. Iar asta nu poate fi decât de bun augur, pentru cei dezamăgiţi de "sublimul" elementelor role-playing din **Fallout Tactics**.

La fel de fericiţi vor fi şi nostalgicii primului **Fallout**, care vor regăsi în **Awaken** tot felul de aluzii şi referinţe la personajele şi întâmplările trecute. Într-unul din satele de Ghouls pe care le vizitezi la început, de pildă, vei găsi o mică "piramidă" improvizată din butoaie ruginite, pe care localnicii au numit-o "the Set pyramid" – în cinstea fostului lider al oraşului Necropolis, în care locuiau foştii ocupanţi ai Vault-ului 12 (şi de unde s-au răspândit apoi ca ciupercile nucleare, după o ploaie radioactivă).

De asemenea, merită notată şi introducerea unor NPC-uri "bonus", pe care le poţi lua de partea ta în party sau le poţi lăsa să putrezească prin închisoare, ori pe lângă o adunătură de fiare vechi din Junk Town. Primul meu companion a fost un câine care, în ciuda numelui său pompos (Iguana Slayer), a devenit rapid o potaie gheboşată de bagaje. A urmat apoi baciu' Gisbourne, pe care l-am scos din închisoare în urma unei palpitante acţiuni de subtilizare a cheii, din buzunarul şefului de post. După care am făcut rost şi de o maşină – cum altfel, decât prin sudoarea aceloraşi degete dibace... Totuşi, partea cea mai distractivă a venit în momentul în care l-am urcat la volan şi pe câ'nele meu cărăuş; şi nu mică mi-a fost mirarea să văd cum o ia dulăul la goană, cu maşină cu tot! Dintr-odată, luptele de exterior au căpătat o nouă întorsătură, având la îndemână o adevărată maşină de călcat netrebnici şi lighioane iradiate.





În rest, sistemul de luptă a fost păstrat aidoma din **Fallout Tactics**, la fel cum şi arsenalul este cel clasic şi arhi-cunoscut de către orice fan seriei. Pentru ei, şi doar pentru ei, MOD-ul **Awaken** (inclus pe DVD-ul numărului trecut al revistei) e o ocazie ideală de a se întoarce în lumea aceea de... vis, pe care nu o vom mai regăsi prea curând într-un joc oficial.

www.kam.pl/~thecrow/awaken

SFINCTER SISOE
serban@pcgames.ro

Firefox la **50 de milioane**

Browser-ul Firefox produs de Mozilla Foundation a trecut de pragul de 50 de milioane de download-uri, conform anunţului făcut de distribuitorii acestuia. Pentru a marca momentul, fundaţia a anunţat pe site-ul său web că va crea 50 de monede în ediţie limitată, care vor intra în posesia celor care au poveşti interesante despre modul în care au ajutat la răspândirea lui Firefox. Un alt premiu, încă necunoscut, va fi acordat operatorului site-ului care a distribuit copia cu numărul 50.000.000.

Longhorn potolit

Deşi Microsoft recomandă utilizarea unor computere cât mai performante pentru rularea următoarei versiuni a sistemului de operare Windows, cunoscut sub numele de Longhorn, acesta va rula şi pe computerele mai vechi. Partea proastă este că Longhorn va arăta şi va funcţiona diferit pe sistemele mai vechi. Computerele cu un procesor de 3GHz şi 512MB de memorie, de exemplu, vor beneficia de toate „surlele şi trâmbiţele" Longhorn, inclusiv grafica îmbunătăţită şi posibilitatea de a manevra stream-uri video multiple. În urma primelor teste, Microsoft spune că PC-urile mai vechi vor putea rula Longhorn, dar sistemul de operare nu va arăta la fel ca pe PC-urile performante.

Flamingo Future Shop

Din luna mai, Flamingo va inaugura un nou lanţ de magazine retail, sub numele de Future Shop. Noile magazine se adresează unui segment de consumatori pasionaţi de noutăţile din domeniul produselor electronice portabile. Pentru început, lanţul de magazine va funcţiona în Bucureşti, vizându-se apoi, într-un viitor apropiat şi acoperirea naţională. Printre produsele care se vor regăsi în aceste magazine enumerăm: telefoane mobile, camere digitale foto şi video, notebook-uri, MP3 player-e, console de jocuri, DVD player-e, etc.

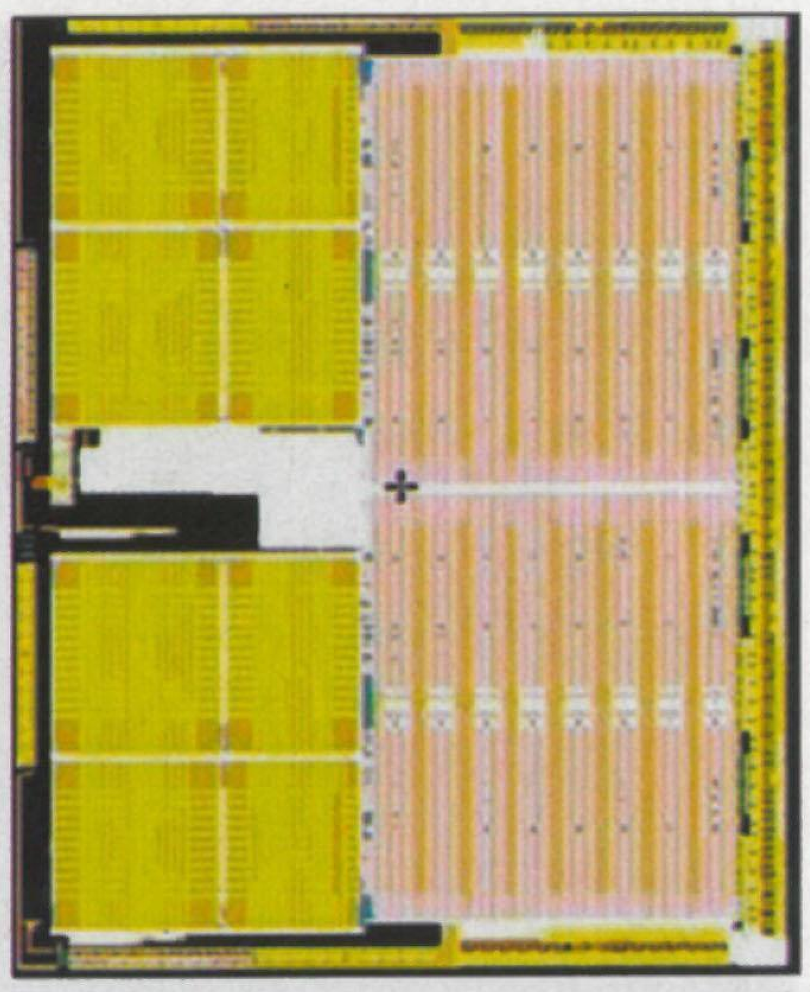
Verificări **Hackercheck** gratuite

GECAD NET anunţă introducerea unui nou instrument de scanare şi testare a nivelului de securitate a computerelor utilizatorilor individuali, denumit Hackercheck, produs de renumita firmă de securitate informatică Trend Micro. Instrumentul este oferit gratuit şi are drept scop evaluarea interactivă a gradului de protecţie a unui computer. El este uşor de folosit, iar utilizatorii primesc informaţii cu privire la diferitele porturi deschise pe PC-urile lor, căile prin care hackerii, viermii şi caii troieni informatici se pot infiltra într-un sistem. Pentru a beneficia de acest serviciu, este suficient să vă înscrieţi cu o adresă de e-mail validă pe site-ul www.gecadnet.ro.

AMD

Opteron cu dual-core

AMD a lansat şase noi modele ale microprocesorului Opteron, care au câte două core-uri, pe un singur chip. Primele astfel de procesoare dual-core ale renumitului producător, vor fi destinate serverelor cu patru procesoare şi vor începe livrate cât de curând. Noile procesoare Opteron care vor pune]n funcţiune servere din toată lumea vor fi modelul 865 la 1,8 GHz, modelul 870 la 2 GHz şi modelul 875 la 2,2 GHz. Deşi se preconizează că performanţa sistemelor dual-core va fi semnificativ mai mare decât cea a sistemelor single-core, noile Opteron dual-core vor avea viteze de ceas mai mici decât chipurile single-core. Cel mai rapid procesor single-core al AMD, modelul 852, rulează la 2,6 GHz. Specialiştii spun că dacă AMD ar fi vrut să ruleze procesoarele dual-core la viteze de ceas similare, acestea ar fi necesitat mult mai multă energie. În schimb, chipurile dual-core vor consuma un maximum de 95 waţi, cantitate de energie identică cu cea consumată de un Opteron single-core. AMD a precizat că un procesor dual-core pentru utilizatorii de PC-uri, denumit Athlon 64 X2, va fi lansat în iunie şi că va fi comercializat în patru modele şi va avea viteze de ceas între 2,2 GHz si 2,4 GHz.



InPhase Technologies

Stocare holografică de mare capacitate

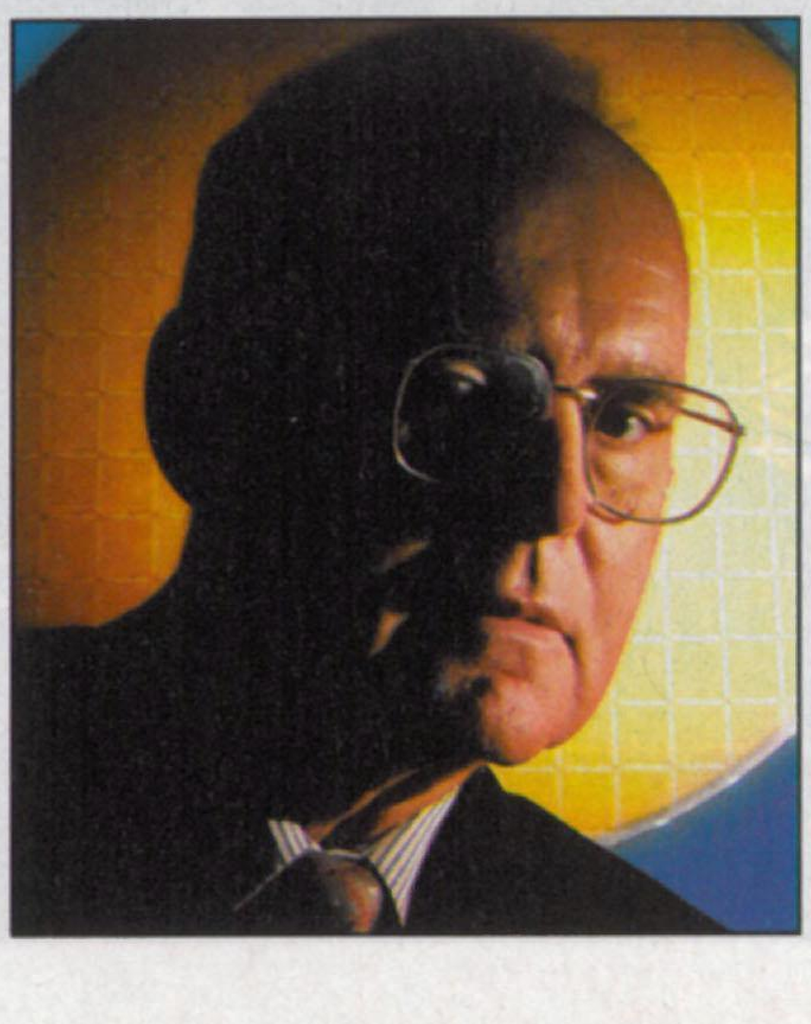
Când auzim de holograme ne zboară gândul spre SF-uri sau spre abţibildurile care atestă originalitatea casetelor şi CD-urilor audio. După mai bine de 20 de ani însă, a apărut primul prototip comercial de stocare holografică a datelor. Companiile InPhase Technologies Inc. şi Maxwell au făcut o demonstraţie a dispozitivului denumit Tapestry, la Convenţia National Association of Broadcasters din Las Vegas. Prototipul este o



unitate de 300GB care poate stoca peste 35 de ore de material video de înaltă calitate pe un singur disc detaşabil de 12 cm. Foloseşte o interfaţă SCSI şi un driver Windows pentru Pegasus, pentru a se conecta la sistemul de fişiere al OS-ului. Acesta este doar începutul, compania intenţionând să scoată o gamă de drive-uri holografice cu o capacitate de până la 1,6 TB. Acest dispozitiv este destinat în special profesioniştilor din domeniul editării video, reprezentând o soluţie de stocare de tip enterprise.

Legea lui Moore după 40 de ani

Cu 40 de ani în urmă un tânăr inginer, Gordon Moore, observa în dezvoltarea microelectronicii o tendinţă care a



continuat să definească strategia de afaceri a companiilor de profil. Astfel s-a ajuns ca azi să vorbim despre o industrie de 200 de miliarde de dolari. Această tendinţă, botezată ulterior „Legea lui Moore", sublinia că numărul circuitelor integrate de pe un chip se dublează la fiecare an şi este însoţită de o considerabilă reducere a preţurilor. Observaţia a constituit baza pe care au fost create microprocesoare de către o industrie a semiconductorilor în plină dezvoltare. Aceste procesoare, alături de alte tipuri de circuite integrate, au făcut posibilă apariţia PC-ului, a Internetului, a telefoanelor mobile şi a jocurilor video. Moore şi-a revizuit observaţia în 1975 pentru a adăuga faptul că numărul tranzistorilor incluşi într-un circuit integrat se dublează la aproximativ doi ani – ceea ce este încă adevărat. Pe măsură ce componentele pe bază de siliciu câştigă în performanţă preţul lor de producţie scade exponenţial, permiţându-le integrarea deplină şi neobservată în vieţile noastre.





Thrustmaster USB Joystick

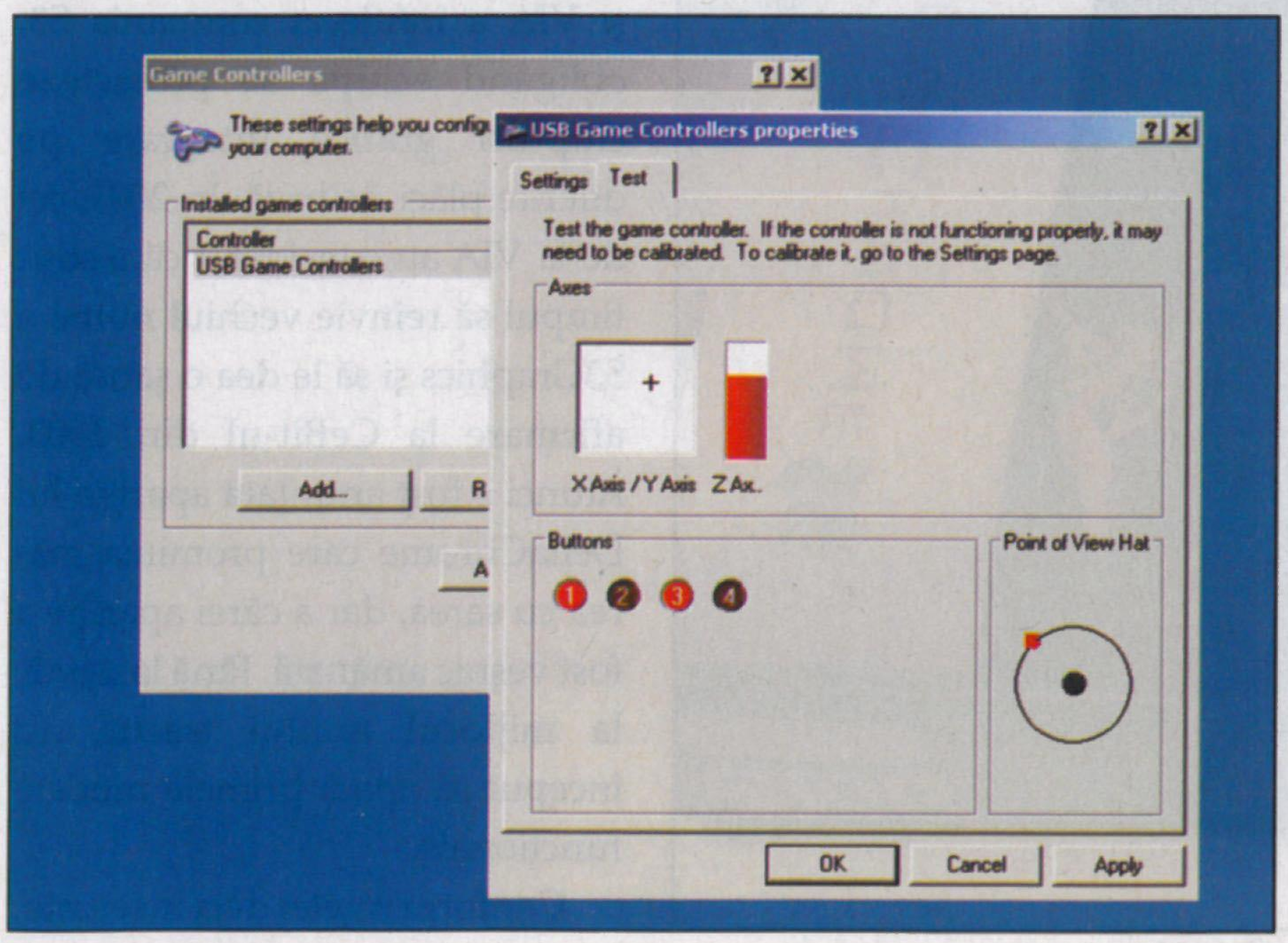
Pe cât de simplu a fost botezat acest joystick, pe atât de simpliste s-au dovedit a fi şi caracteristicile sale funcţionale şi ergonomice. Încă din primele minute de zbor în **Lock On: Moder Air Combat**, la bordul unui SU-27, joystick-ul Thrustmaster USB şi-a etalat toate avantajele şi, mai ales, limitările sale de periferic "bugetar". Nu se poate mândri cu precizia caracteristică seriei Top Gun Afterburner, nu oferă prea multe butoane funcţionale, şi nici nu-ţi dislocă falangele cu efecte force-feedback; însă compensează din plin, la capitolul preţ şi portabilitate. De fapt, dacă la ceva excelează joystick-ul Thrustmaster USB, aceea e uşurinţa cu care se instalează sau cu care poate fi mutat de la un calculator la altul: fără CD-uri cu drivere, fără nici o complicaţie de ordin mecanic. Pur şi simplu îl înfigi într-un port USB, lansezi primul joc care-ţi taie calea mouse-ului şi... gata. Mai banal de-atâta chiar nu se poate; doar dacă nu cumva eşti un fan al tehnologiei wireless, al bateriilor incomode şi a răspunsului întârziat la comenzi (eu unul pot trăi şi fără).

Design-ul manetei este leit modelelor Top Gun Afterburner, având aceeaşi formă şi dispunere a butoanelor (un hat opt-direcţional, un trăgaci şi cele trei butoane de acţiune plasate în vârful stick-ului), dar şi două deosebiri... sau, mai precis, lipsuri. În primul rând, maneta nu mai poate fi răsucită, ceea ce înseamnă că va trebui să sacrifici două taste, pentru a îndeplini funcţia clasicului rudder. Iar a doua lipsă este cea a suprafeţei cauciucate, fără de care maneta tinde să devină puţintel mai incomodă, după o folosire – şi asudare – îndelungată.



Singurul lucru care se mai remarcă, la baza manetei, este un ţâmburuş firav cu rol de throttle. Acesta n-ar avea nici un bai de felul său... dacă ar fi însoţit măcar de unul sau două butoane, care să justifice mutarea mâinii de pe tastatură şi, deci, pierderea controlului asupra unei sumedenii de funcţii ale aeronavei. Adăugând aici şi slaba aderenţă a bazei joystick-ului, rezultă cât se poate de clar că acest model nu este unul recomandat piloţilor virtuali hardcore sau celor care îşi doresc un control de precizie a aeronavei. De fapt, în afara simplităţii sale de instalare şi utilizare, nu văd vreun alt motiv de a opta pentru acest model, în locul unui Top Gun Afterburner Fox 2 Pro – al aceluiaşi producător Thrustmaster, la un preţ zic eu comparabil (cca. 25 Euro), dar cu o funcţionalitate net superioară.

SFINCTER SISOE



Punctaj 75%
USB JOYSTICK

PRODUCĂTOR	Thrustmaster
DISTRIBUITOR	Ubisoft
PREŢ	CCA. 17 EURO

PRO & CONTRA

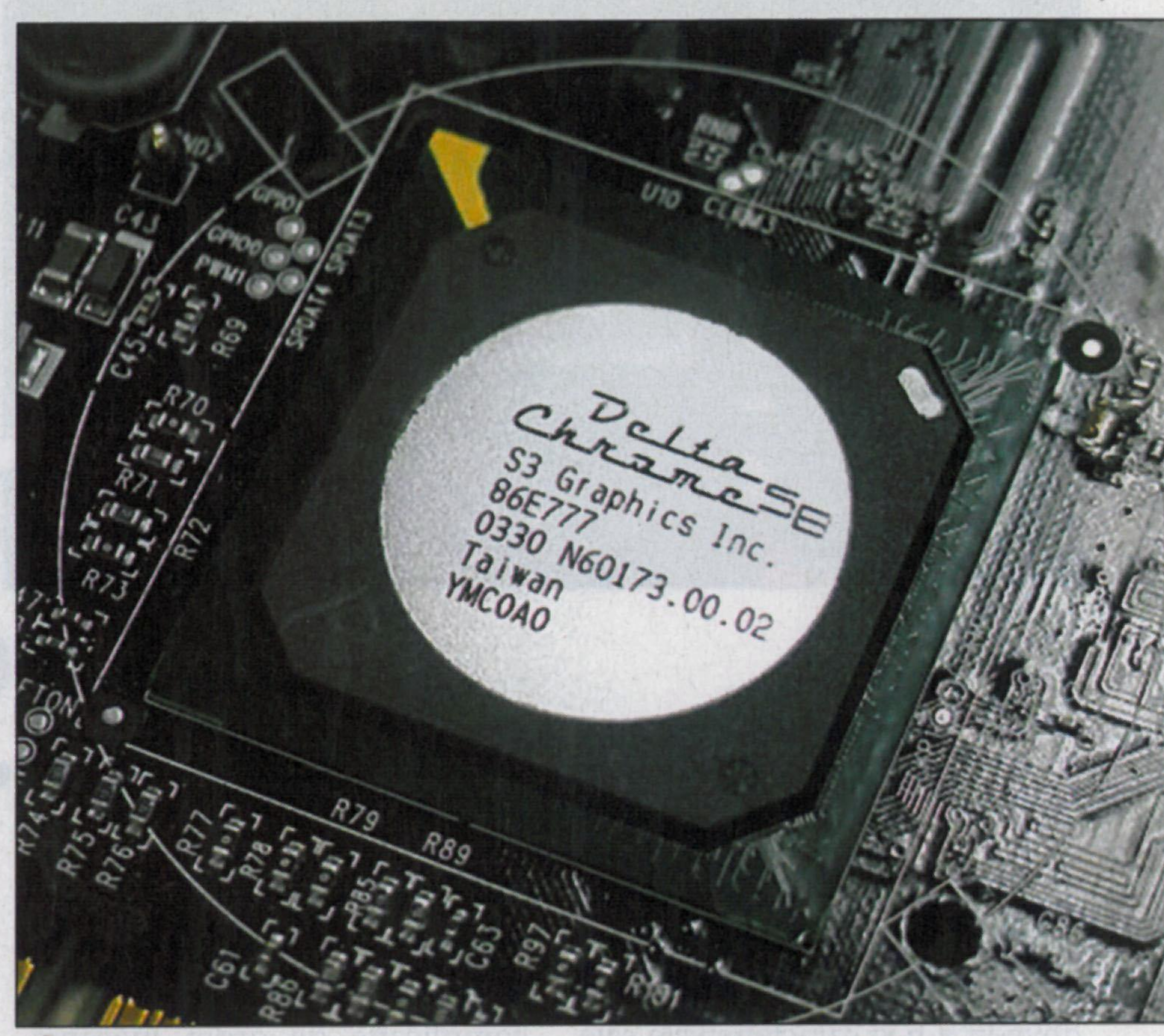
- (+) compact şi simplu de instalat
- (+) design-ul confortabil al manetei
- (−) control destul de imprecis
- (−) funcţionalitate limitată

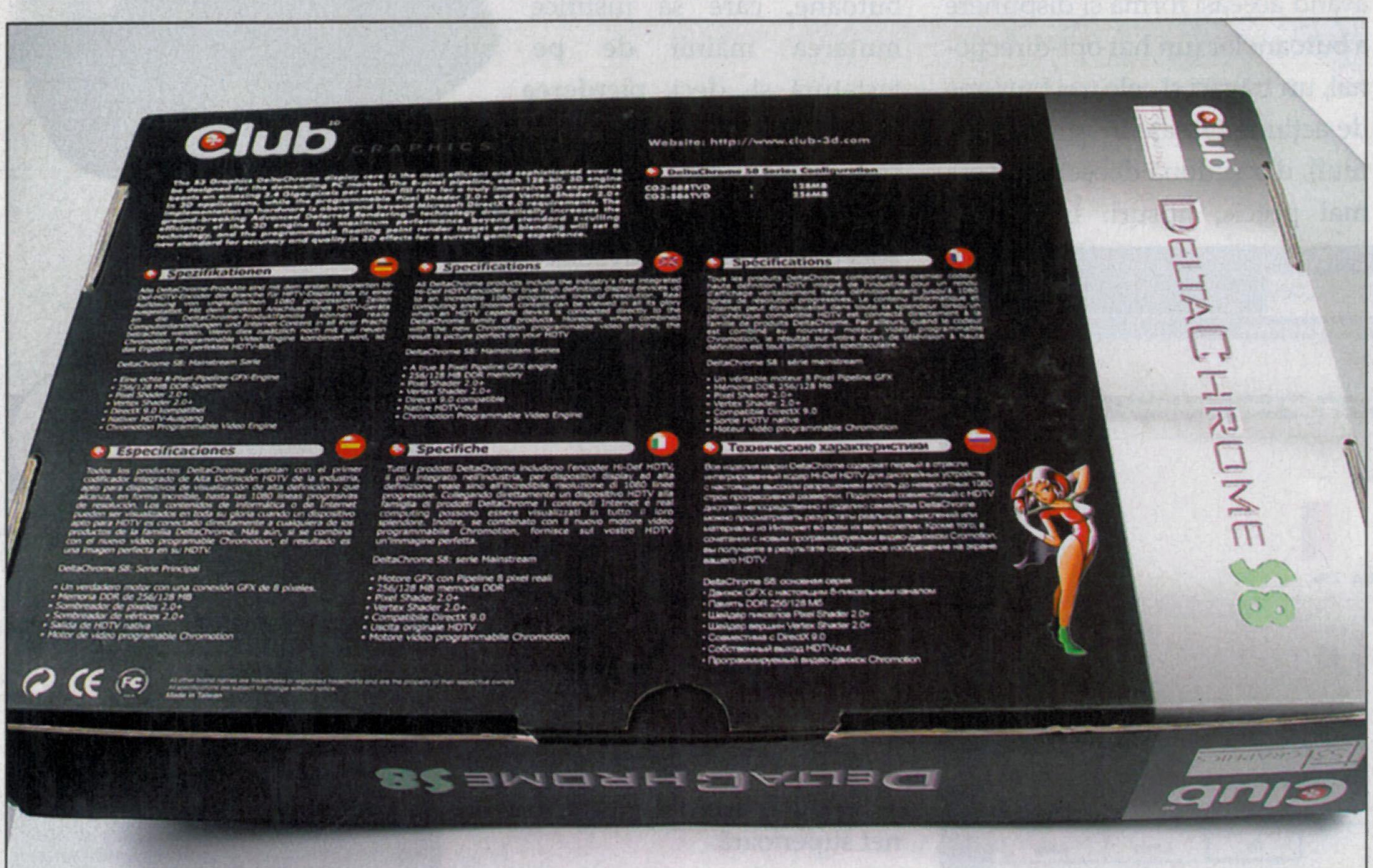
CONCLUZIE:
La un preţ scăzut şi o performanţă pe măsură, modelul USB reprezintă joystick-ul tipic de sacrificiu: numai bun de dezmembrat într-o noapte de reţele furibunde, sau de scos ocazional de la naftalină pentru a mai trage o căpăceală aeriană, în pauza de... [completează cu jocul hardcore preferat].

S3 DeltaChrome

Un jucător înţelept nu cumpără jack in the box - mai ales dacă vine vorba de o componentă atât de importantă pentru jocuri precum placa video. Dar bineînţeles că e întotdeauna deschis spre soluţii bune şi ieftine.





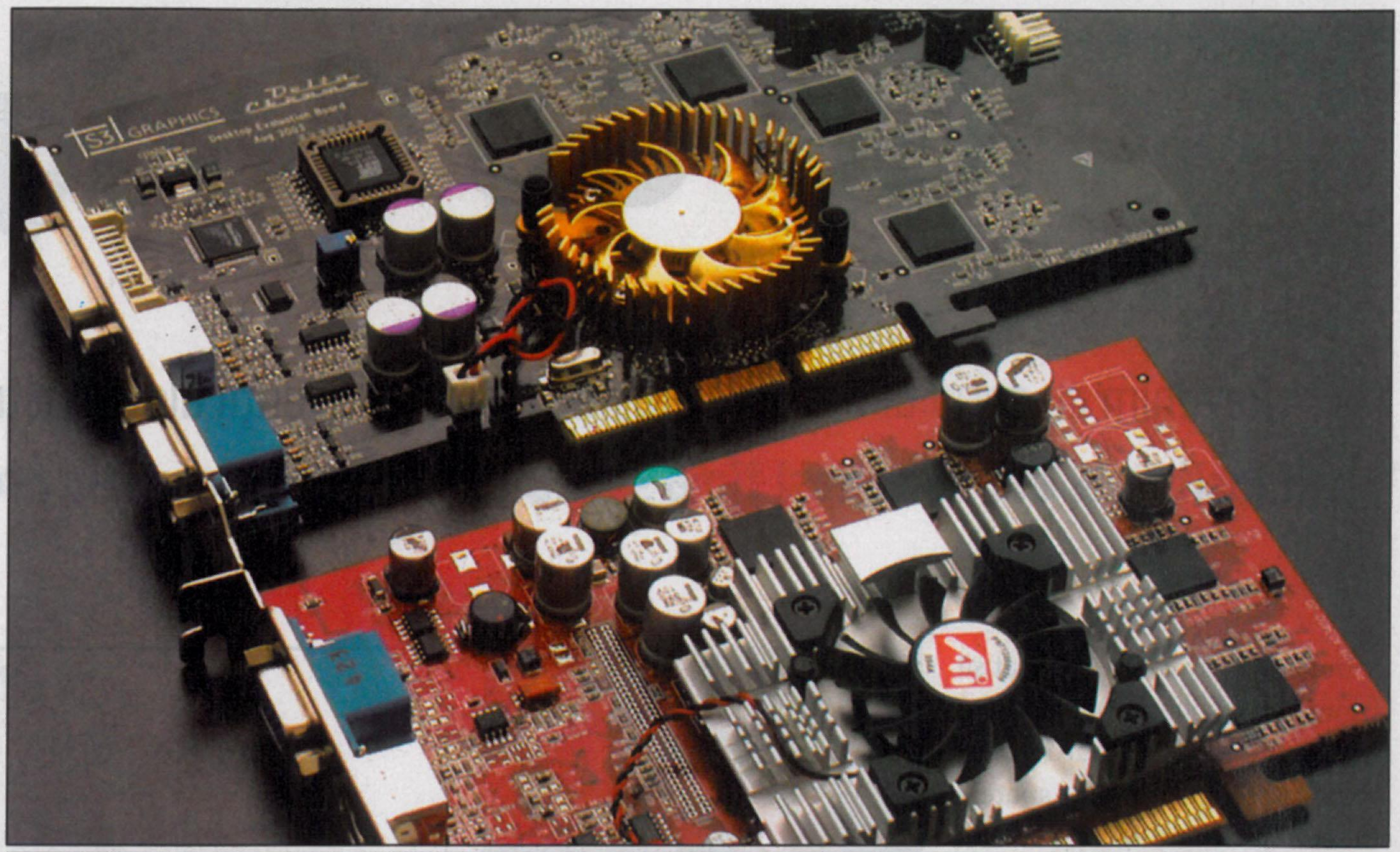


În ultima vreme am primit numeroase întrebări despre o placă, care, deşi nu e nouă şi apare în oferta multor magazine IT, e prea puţin cunoscută pentru jucătorii de pe meleagurile noastre ameţite de mirajul lui ATi sau nVidia. E vorba de placa celor de la S3 care au încercat o revenire în forţă prin DeltaChrome.

Veteranii probabil îşi mai amintesc de vremurile când cea mai tare echipă VGA era reprezentată de duetul Tseng 6000 şi 3dfx Voodoo. Ei bine, perioada de glorie a S3-ului e şi mai veche. Într-o vreme, ei se aflau în topul vânzărilor datorită chip-urilor grafice ieftine şi foarte bine utilizabile (de exemplu familia Trio). Apoi a urmat seria Savage care a marcat începutul decăderii: firma pur şi simplu n-a mai putut prezenta nici un accelerator grafic la fel de ieftin, dar destul de puternic ca să poată ţină pasul cu concurenţa. A urmat inevitabilul şi VIA a înfulecat compania S3, obligând echipa să proiecteze chip-uri grafice integrate pe diferite plăci de bază. În 2003, cei de la VIA au considerat că a sosit timpul să reînvie vechiul nume a S3Graphics şi să le dea o şansă de afirmare la CeBit-ul din 2003. Atunci a fost anunţată apariţia lui DeltaChrome care promitea marea cu sarea, dar a cărei apariţie a fost veşnic amânată. Până la urmă, la mijlocul anului trecut, au început să apară primele modele funcţionale.

Conform reţetei deja încercate,

producătorii n-au proiectat un singur chip, ci trei, pentru a putea acoperi întreaga piaţă. Cel mai mic membru al familie, denumit S4, reprezintă varianta cea mai ieftină şi dispune de patru pipeline-uri. Noi am reuşit să atragem în laboratorul de testare o placă din categoria medie, un DeltaChrome S8 produs de Club3D. Acest chip este dotat deja cu opt pipeline-uri, cu câte o unitate de texturare pentru fiecare line pentru a atinge performanţe cât mai ridicate. Tehnologia de fabricare este destul de avansată, ceea ce, combinat cu un număr relativ mic de tranzistori, ar trebui să ne ducă la un preţ scăzut. Nu apar probleme de supraîncălzire, micuţul cooler activ făcându-şi treaba decent. Frecvenţei de funcţionare scăzute a chip-ului (doar 300 MHz) i se alătură şi o frecvenţă scăzută a memoriei (efectiv doar 600 MHz). Un alt punct unde se pot face economii consistente. În plus, această memorie este accesată printr-un bus de 128 biţi, deci nu ne putem plânge nici de lăţimea de bandă.



Tipul plăcii/Programul de test	Club3D DeltaChrome S8 CG3-S88TVO	Gigabyte GV-N57V1280	Sapphire ATi Radeon 9600 XT 128 MB Lite
3DMark03 build 340 - default settings (puncte)	2475	3983	4005
Aquamark3 - default settings (puncte)	22772	34587	31972
Colin McRae 04 1024x768x32 bit, High Quality (fps)	46,36	54,26	73,34
Colin McRae 04 1024x768x32 bit, High Quality, 4x Antialiasing, 8x Anisotropic filtering (fps)	19,91	29,88	36,46
Enemy Territory 1024x768x32 bit, High Quality (fps)	40,8	65,6	58,9
Enemy Territory 1600x1200x32 bit, High Quality, 4x Antialiasing, 8x Anisotropic filtering (fps)	27,4	20,6	10,7
Unreal Tournament 2004 1024x768x32 bit, High Quality (fps)	59,22	86,83	86,67

Chip-ul este compatibil 100% cu DirectX 9.0, adică conţine seturile de instrucţiuni vertex şi pixel shadder 2.0. Producătorii au introdus chiar puţin mai mult decât recomandările Microsoft referitoare la shader-ele 2.0, dar acest lucru nu are prea multe efecte practice. Doar la redarea secvenţelor video putem beneficia de aceste extra opţiuni, cu condiţia să folosim filtrele speciale. Printre aceste filtre speciale le găsim şi pe cele care încearcă să înfrumuseţeze filmele DivX codate la o proastă calitate. În urma testelor putem spune că această îmbunătăţire este spectaculoasă doar în cazul filmelor de o calitate oribilă, şi chiar şi aşa rezultatul este spălăcit, imaginea pierzându-şi din calitate. Cel care întrece capacităţile lui S8 a fost denumit F1, dar, asemenea lui S4, nici din acestea nu s-au văzut prea multe. Această placă folosind de asemenea arhitectura DeltaChrome, dar înzestrat cu 16 pipeline-uri ar fi trebuit să lupte cu chip-urile NV40 de la nVidia, respectiv R420 de la ATi.

În cazul lui nVidia (şi în ultima vreme chiar şi în cazul lui ATi) ne-am obişnuit deja cu faptul că plăcile de calitate şi stabile sunt însoţite de drivere puse la punct şi la fel de stabile. Această stabilitate este asigurată de update-urile regulate şi destul de dese. Nu ajunge doar să proiectezi o piesă de hardware viabilă, pentru ea trebuie oferit şi suportul necesar. Aici ar intra şi relaţiile bune cu producătorii de jocuri şi luarea în considerare a problemelor şi observaţiilor utilizatorilor. Fără aceste elemente, jocurile rulate pe astfel de plăci s-ar putea bloca sau nici n-ar porni. Nimeni n-ar vrea o asemenea placă...

Pe parcursul testelor S8-ul s-a comportat stabil, doar o mică parte a jocurilor încercate refuzând să pornească. Exceptând mici greşeli grafice, imaginea redată de placă a fost clară şi frumoasă. Printre erori se numără management-ul prost al umbrelor din **Unreal Tournament 2004** şi **Colin McRae 04**. Când am ajuns şi la **Far Cry** placa a cedat: orice setări grafice am fi folosit, jocul era imposibil de jucat. Imaginea era distorsionată, lipseau texturile, shaderele prezentau erori după erori şi lista ar putea continua. Acest lucru s-ar putea însă remedia prin publicarea de noi drivere, optimizate.

Am amintit deja că există toate premisele pentru a transforma S3 DeltaChrome S8-ul într-o placă ieftină. În majoritatea cazurilor însă nu putem vorbi decât de un preţ uşor mai scăzut faţă de adevăraţii coloşi nVidia şi ATi. În aceste condiţii este mult mai bine să alegeţi deja soluţiile încercate, care sunt sigure.

Tipul plăcii	Club3D DeltaChrome S8 CG3-S88TVO	Gigabyte GV-N57V1280	Sapphire ATi Radeon 9600 XT 128 MB Lite
Tipul procesorului grafic	S3Graphics DeltaChrome	nVidia GeForce FX 5700 Ultra	ATi Radeon 9600XT
Frecvenţa efectivă a GPU/memorie	300 MHz/600 MHz	300 MHz (2D)/475 MHz (3D)/906 MHz	499,5 MHz/648 MHz
Cantitatea de memorie	256 MB DDR SDRAM	128 MB GDDR2 SDRAM	128 MB DDR SDRAM
Frecvenţa de funcţionare maximă a memoriei	600 MHz	900 MHz	700 MHz
Lăţimea bus-ului memoriei	128 bit	128 bit	128 bit
Frecvenţa RAMDAC	400 MHz	400 MHz	400 MHz
Numărul de pipeline-uri	8	4	4
Unităţi de texturare/pipeline	1	1	1
Intrări şi ieşiri	1 VGA, 1 DVI, 1 TV out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV out	1 VGA, 1 DVI, 1 TV out

PATER MONSTER
jacint@pcgames.ro

Go-Go Gadgets!!!

Revenim cu serialul despre cele mai trăsnite invenţii ale industriei IT, **despre cele mai nefolositoare, dar în acelaşi timp simpatice lucruri pe care nu prea ni le permitem, dar visăm la ele.**

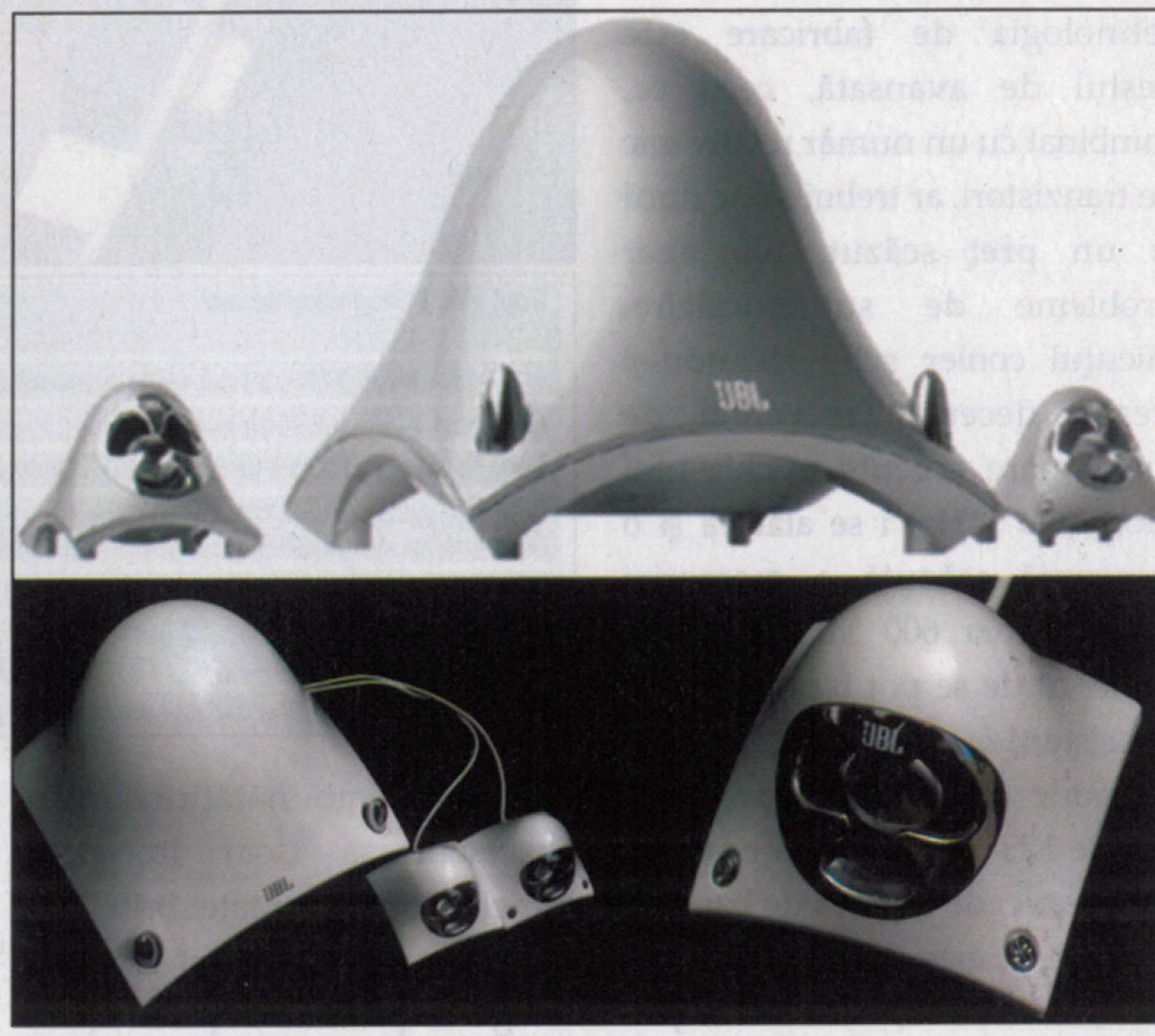
În acest număr am încercat să lărgim puţin sfera obişnuită a termenului "hardware", aruncând o privire în spatele culiselor şi văzând în ce domenii ale vieţii noastre şi-a băgat coada informatica. Unele lucruri sunt chiar trăsnite ori futuriste, dar nu uitaţi că fiecare obiect mai jos prezentat există în realitate, ba mai mult... unii chiar le posedă.



Intel Surf Board

Să începem imediat gândindu-ne la fanii sporturilor exotice, care se simt incompleţi însă fără calculatorul lor. Din mariajul acestor pasiuni şi prin contribuirea activă ca doică a firmei Intel s-a născut primul surf board cu laptop wireless încorporat. Această invenţie permite literalmente verificare e-mail-urilor fără să fie necesară abandonarea valurilor răcoritoare ale oceanului sau mării. Este totuşi recomandat pentru a evita orice accident să alegi: faci surf pe Internet sau navighezi pe planşa de sub tine. Laptop-ul de tip tablet se bazează pe un procesor Centrino şi se poate conecta wireless la orice hotspot aflat pe plajă. Cu condiţia să te afli pe Miami Beach... Dacă vă şochează această invenţie, aflaţi că oamenii de afaceri americani au fost încântaţi de idee!



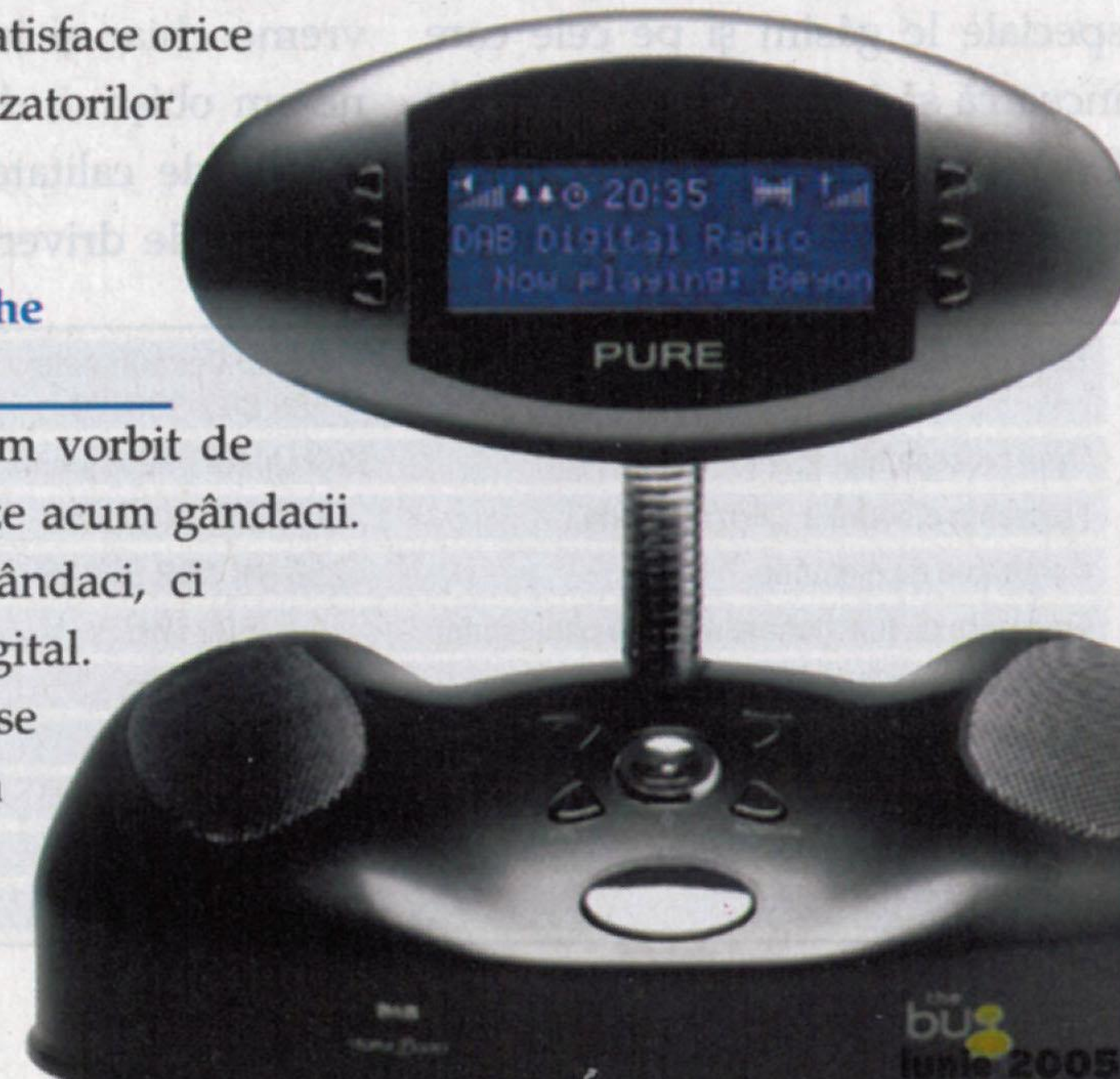


JBL Creatures Silver

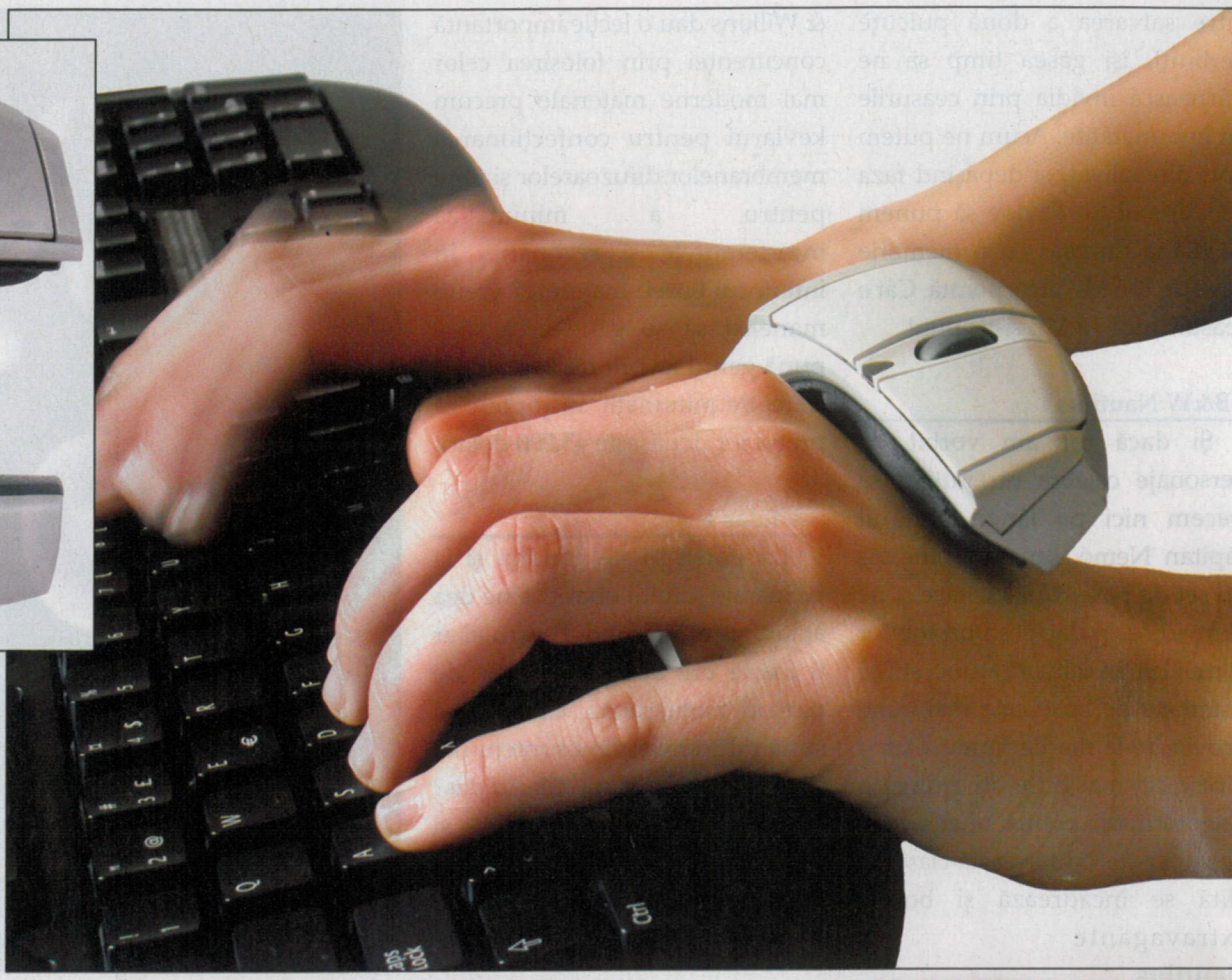
Ne continuăm călătoria în această lume ciudată a gadget-urilor cu un OZN, sau ceva organic, ori o solniţă supradimensionată... Nu, nici vorbă! Această „creatură" ciudată nu este altceva decât un sistem audio 2.1 produs de firma JBL. La cum arată, parcă te şi aştepţi să iasă din el nişte creaturi verzi miniaturale, care, după ce ţi-au cucerit sufrageria, urmează să strige la unison „E.T. go home!". Totuşi, după o analiză mai temeinică simţi parcă gustul de Macintosh al deisgn-ului – şi nu te înşeli deloc. Ele au fost create special de JBL (o subsidiară a faimoasei companii Harman Multimedia), pentru a se asorta cu eleganţa merelor digitale (Apple Macintosh). Atracţia nu se limitează doar la design-ul ieşit din comun, ci şi la calitatea sunetului care satisface orice pretenţii ale utilizatorilor de Mac.

Pure Digital The Bug

Şi dacă tot am vorbit de Alieni, să urmeze acum gândacii. Dar nu orice gândaci, ci cei de tip digital. Chiar dacă nu se vede, la prima vedere, acest gândac este de fapt un radio. Şi trebuie să recunoaştem că nimeni n-a produs vreodată un radio mai trendz decât Pure Digital. Ne-am căscat ochii şi ne-am mirat când am lecturat lista inovaţiilor originale aduse de modelul portabil din imagine. Una dintre ele este o funcţie similară time







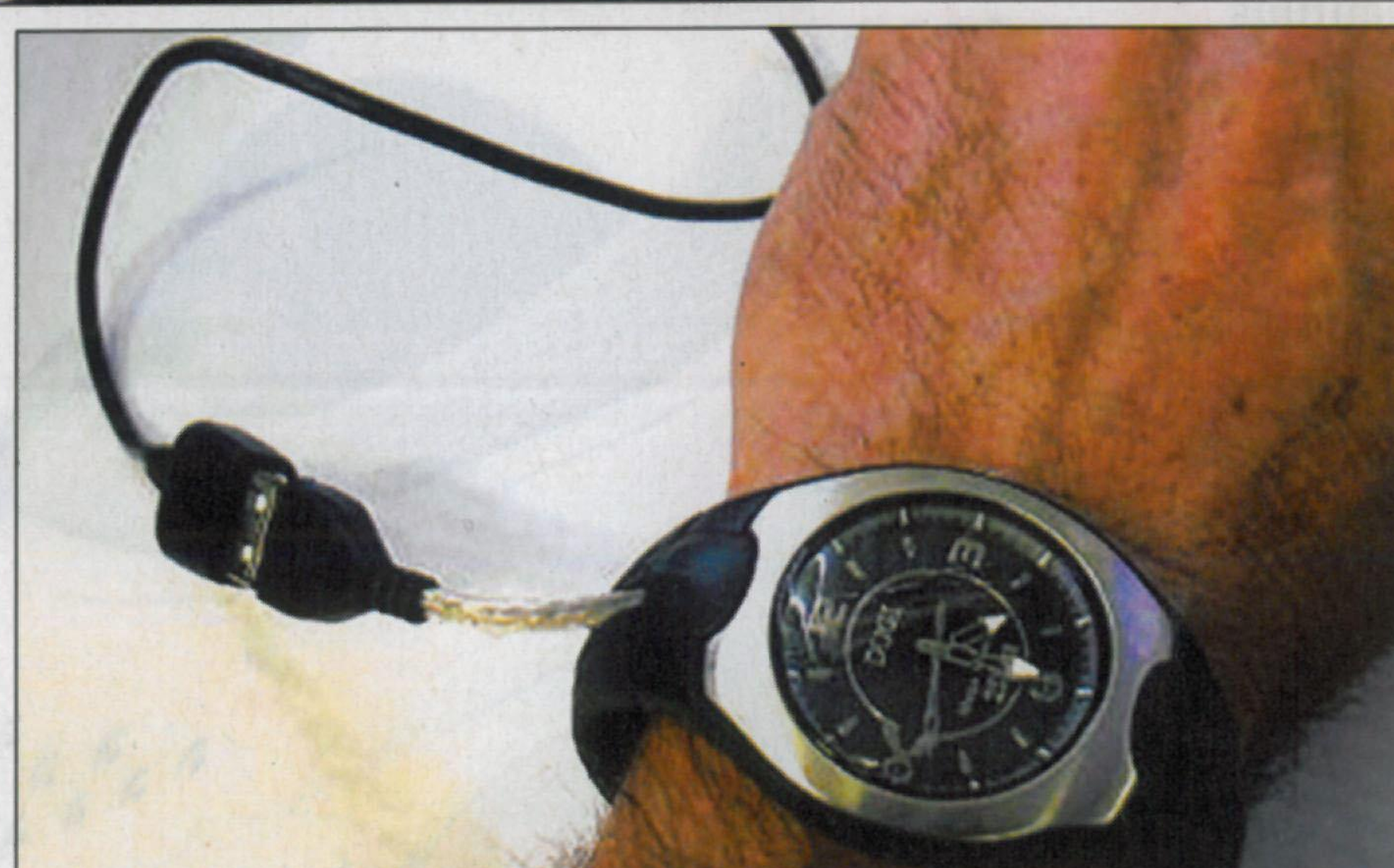
shifting-ului pentru oprirea temporară a zgomotului emis de micul gândac. Ba, dacă-l cauţi ceva mai bine, găseşti şi un lăcaş ascuns, menit să găzduiască card-uri de memorie SD, pline cu mp3-urile favorite. Dacă-ţi place ce auzi, poţi chiar să înregistrezi, ca pe urmă, cu ajutorul portului USB, să-l descarci în propriul PC.

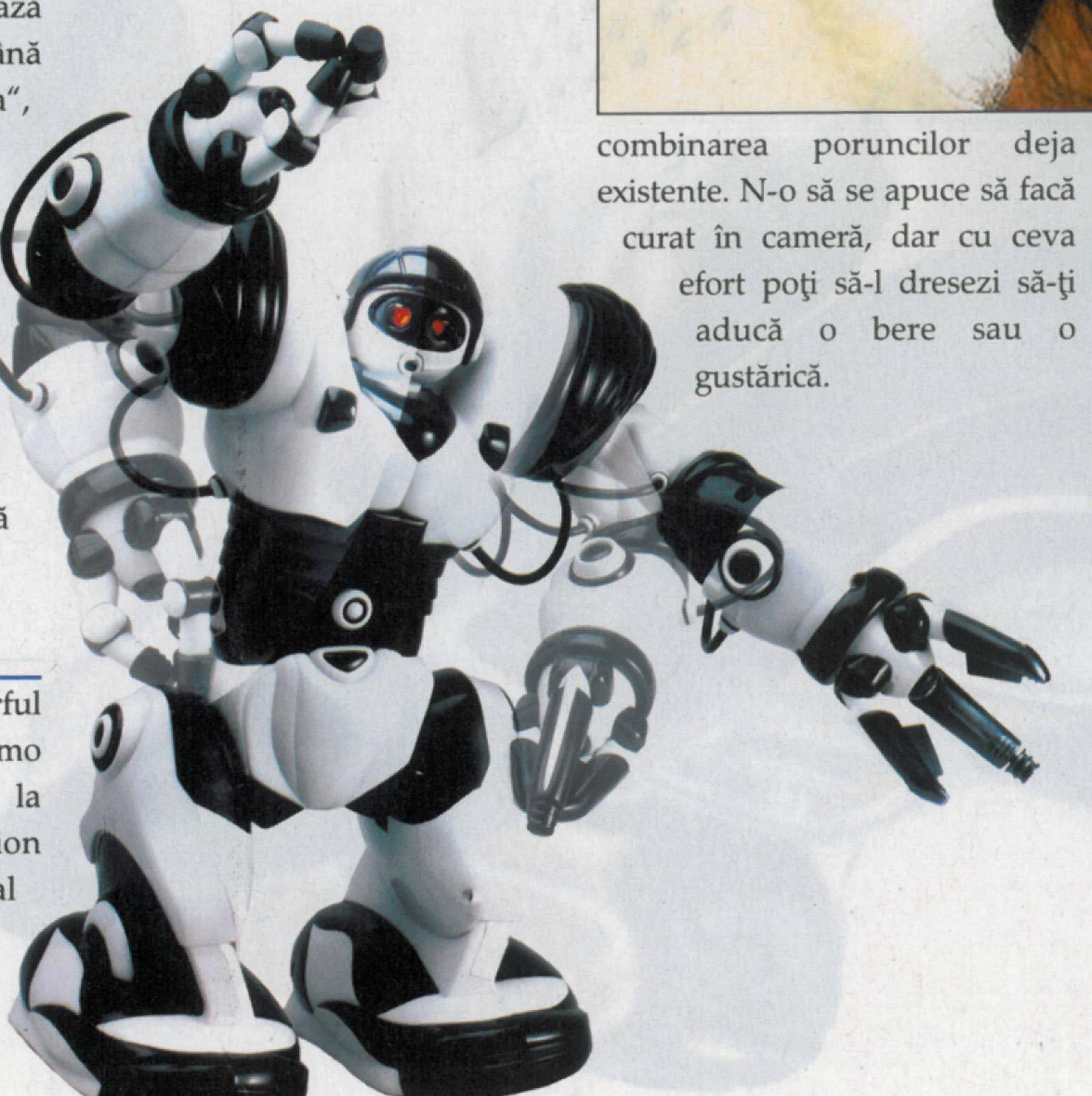
Hela Perific Wireless

Şi dacă tot ne-am luat de regnul animal să dăm o raită şi pe la rozătoare, mai precis pe la şoareci. Tocmai când eram convins că am văzut toate variantele şi design-urile de mouse, cei de la Helas au creat o nouă specie. Acesta funcţionează ca un mouse wireless classic până ce îi îndepărtezi „burta", transformându-l astfel într-un ciudat mâner multifuncţional. Asta îţi permite să-l foloseşti în mai multe moduri ergonomice, folosind degetul mare pentru a manipula trackball-ul situat pe lateral. Să mai zică cineva că viaţa şoarecilor e monotonă!

Robosapien

De la animale trecem la vârful de lance al evoluţiei, la Homo Sapiens... sau mai bine zis la Robosapien. Acest companion robot poate fi cobaiul ideal pentru a învăţa cum să te comporţi cu copiii. Are doar 35 cm, dar are programat în el 67 funcţii printre care culesul obiectelor de pe jos sau aruncarea acestora. Datorită efectului de pendul al bateriilor din picioarele sale, el nu ştie doar să meargă, dar ar putea da şi lecţii de dans. Folosind telecomanda inclusă în pachet, robotul poate fi învăţat diferite lucruri noi prin





combinarea poruncilor deja existente. N-o să se apuce să facă curat în cameră, dar cu ceva efort poţi să-l dresezi să-ţi aducă o bere sau o gustărică.

Xonics Memory Watch

Stai prost cu lecitina? Achiziţionează-ţi un astfel de ceas şi nu vei rămâne niciodată fără memorie. Ani la rândul am văzut filmele în care Bond, James Bond,



între salvarea a două puicuţe fierbinţi, îşi găsea timp să ne stârnească invidia prin ceasurile lui îmbunătăţite. Acum ne putem opri din salivat, şi depăşind faza de câine al lui Pavlov să punem pe mână un ceas cu o memorie flash de 256 MB încorporată. Cât e ceasul? Încă 10 MB şi-ţi spun!

B&W Nautilus

Şi dacă tot am vorbit de personaje celebre nu putem să trecem nici pe lângă domnul căpitan Nemo, sau mai bine zis un set de boxe care l-ar face şi pe el invidios. Şi dacă eşti un iubitor al muzicii de calitate, atunci ştii că sistemele de boxe cele mai bune provin de la marile nume. Dar şi dintre cei mai buni, îţi ajunge o singură mână pentru ai enumera pe super-stari. În această clasă de elită se încadrează şi boxele extravagante Nautilus ale celor de la Bowers & Wilkins. Aceste boxe care tind spre perfecţiune au avut nevoie de cinci ani de zile până să poată vadă lumina zilei. Bowers & Wilkins dau o lecţie importantă concurenţei prin folosirea celor mai moderne materiale precum kevlarul pentru confecţionarea membranelor difuzoarelor şi fibre pentru a minimaliza interferenţele şi rezonanţa în interiorul boxei. Înainte ca vreun manelist să se gândească să-şi pună genul favorit de zgomot pe astfel de minunăţii, vă şoptesc că preţul lor depăşeşte 45.000 dolari.



Adidas 1

La sfârşit să ne gândim şi la picioarele şefului obosit să ne dea atâtea şuturi în fund. Pentru el ar fi foarte util această pereche de pantofi biomecanici. Chiar dacă sună puţin hilar, cine suntem noi să ne luăm în gură cu Adidas? După modelele clasice şi consacrate ca Puma sau Gazelle a venit timpul lui 1 Shoe. Pantoful minune cu ajutorul nenumăraţilor săi senzori înregistrează de circa 100 ori pe secundă nivelul de confort al piciorului tău. Ba mai mult: în funcţie de valorile obţinute se adaptează nevoilor tale. Acest lucru este posibil prin intermediul microprocesorului încorporat ce comandă un sistem de cabluri acţionat de un motoraş. On the road again!





PATER MONSTER
jacint@pcgames.ro



Killzone

Prin publicarea lui Killzone, Guerilla îşi făcea socoteala că va ieşi din umbră şi va intra în hall of fame-ul jocurilor PS2. A fi ambiţios este foarte bine, dar trebuie să mai ai cele necesare pentru a-ţi concretiza ambiţiile.

Ştiaţi că FPS-ul **Killzone** a fost numit "**Halo**-killer"? Sunteţi curioşi să vedeţi de unde atâta îndrăzneală din partea unora? Păi, ia să vedem: tonul ni se dă încă de la intro-ul cinematografic al jocului, în care suntem familiarizaţi cu conflictul între Helghast, o rasă umană degenerată condusă de dictatorul Visari şi omenirea normală, grupată sub steagul ISA, totul pe ritmuri muzicale simfonice care te fac să cobori în arenă la luptă. După o avansare tehnologică pronunţată, pământenii au cucerit planetele minunatului nostru sistem solar, cu siguranţă în ideea de a nu se mai expune poluării generate de evoluţie. Cum prea multă expansiune te duce la pierzanie sigură, pământenii ce se gândesc? Ia să dăm noi o fugă prin coloniile spaţiului să vedem ce mai putem cuceri... Pe una dintre aceste planete, Helghan, va începe povestea lui **Killzone**. După ce s-au cam şifonat pentru că au fost învinşi, locuitorii planetei Helghan încearcă acum să invadeze Pământul şi dorinţa lor de răzbunare este teribilă. Mânaţi de sentimente patriotice şi supuşi unui erou al primului război care a opus Helghast pământenilor, soldaţii conduşi de



acest tip atacă planeta Vekta. Acesta este momentul în care intrăm noi în scenă, în scopul de a apăra planeta Vekta, respingând invadatorii şi îndeplinind un număr consistent de misiuni şi obiective.

Damn bugs!

Prima misiune, în care căpitanul Templar şi camarazii săi se află sub focul intens al Helghast este abia o gustărică a nebuniei pe care o aduce **Killzone**. Explozii devastatoare care împrăştie nisipiul, praful care îţi intră parcă prin toţi porii, fumul care te orbeşte, toate efectele vizuale îţi creează o impresie estetică unică, pe care aş putea-o numi "stilul **Killzone**". Multe detalii contribuie la crearea acestei atmosfere: design-ul armelor, armurile Helghast, grenadele care cad din toate părţile... toate aceste detalii afişează din plin ambiţiile producătorilor. Se pare că olandezii de la Guerilla sunt nebuni după FPS-urile care tind să te prindă cu totul! Jocul face colecţie de efecte sofisticate, trebuie să recunosc asta. Dacă vrem să urcăm o scară, nu numai că ne vedem arma mişcându-se în sensul mişcării noastre: ne vedem până şi mâinile cum fac mişcarea de agăţare pe scară. În momentul în care ne încărcăm arma, un mic joc al camerei şi o animaţie vor face totul mai credibil, chiar dacă iniţial ne poate debusola puţin. În momentul în care aleargă, personajul nostru îşi va plasa arma lipită de corp, ca să nu-l împiedice în alergare. OK, ajunge: din punct de vedere estetic, **Killzone** este un joc ieşit din comun! Dar, tinereţea şi ambiţia nu sunt suficiente întotdeauna pentru a deveni cel mai bun. Din păcate, grafica jocului lasă să se întrevadă un număr incredibil de bug-uri cum sunt, de exemplu, texturile care nu se afişează şi care lasă o suprafaţă mare neagră în mijlocul unui zid, o uşă care nu apare, ierburile cresc parcă în mod miraculos pe măsură ce ne apropiem de ele, clădirile par nişte pop-ups prin ceaţă... din fericire, toate acestea se întâmplă atunci când priveşti ceva de departe. Deh, aşa-i când pui accentul pe detalii şi pe efecte! Este lăudabil acest efort, dar pentru cei care întâmplător nu au aspirina la îndemână, **Killzone** nu pare să fie cea mai bună alegere. De engine-ul fizic nici are rost să vorbim, deoarece **Killzone** nici nu are nevoie de aşa ceva, din cauza unei totale lipse de interacţiune cu decorurile.

Bang, unul în minus!

În timpul realizării lui **Killzone**, producătorii s-au cam umflat în pene când vorbeau despre AI-ul jocului, dar rezultatul final nu are nimic spectaculos. Helghast ştiu să ţintească, nu aşteaptă să fim total descoperiţi ca





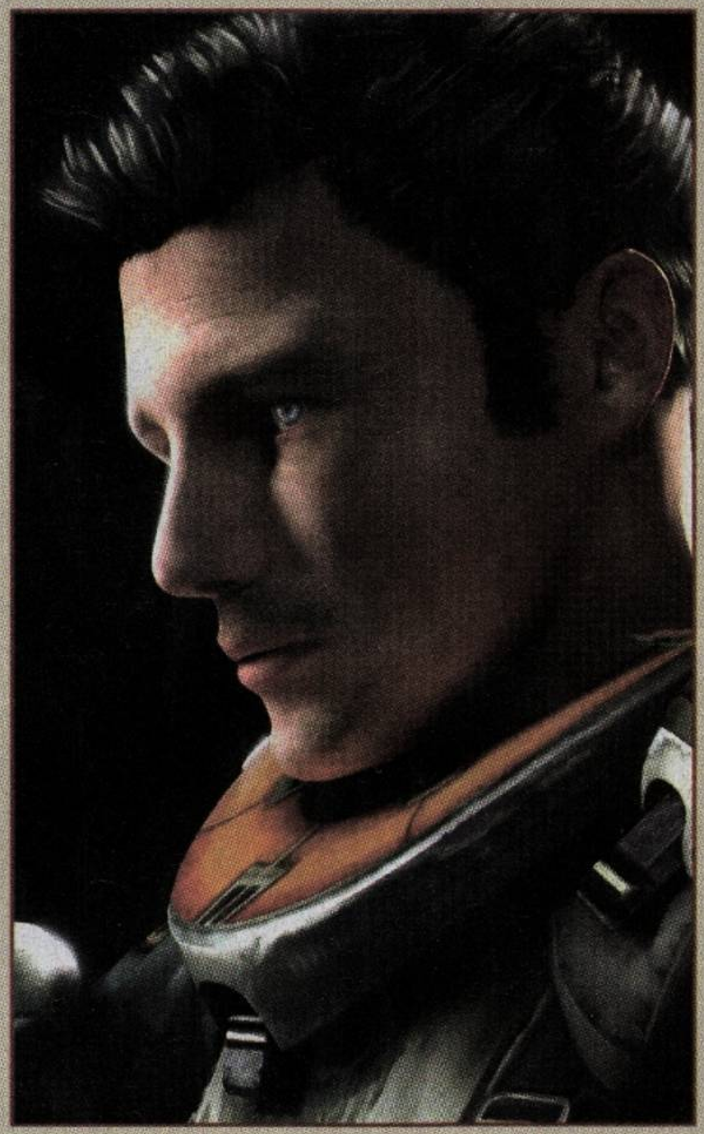
să ne ciuruiască. Sniper-ii sunt destul de preciși și piesele de artilerie grea sunt bine utilizate atunci când ne văd: e o bilă albă. Din păcate, adversarii au o tendință nefastă să nu ne audă atunci când îi flancăm, să nu ne urmărească atunci ieșim dintr-o încăpere, să rămână în același loc încercând să ne țintească de departe, mai mult sau mai puțin bine. Jocul pe nivelul hard nu schimbă mare lucru: adversarii sunt ceva mai rezistenți și mai preciși, dar simțul lor tactic rămâne destul de primitiv. Pe scurt, **Killzone** are toate ingredientele unui FPS scriptat, în care soldații adverși se organizează cu o încetineală ardelenească, în ciuda câtorva focuri de baraj, care sunt susținute așa, ca să mai facă impresie.

Același lucru este valabil și pentru camarazii noștri, care au impresia că rezolvăm noi mai bine totul. Mai mult, scripturile vocale ale acestora au tendința să se declanșeze aiurea și să se repete enervant, fapt deja prezent în **Shellshock: 'Nam 67**, al acelorași Guerilla. Păcat, pentru că atmosfera sonoră este una de excepție (eh, orchestra simfonică din Praga!), cu teme muzicale războinice, la fel cut-scenes și sunetele armelor. Totuși, să nu credeți că aceste defecte fac din **Killzone** o plimbărică de seară! Cu cele 11 misiuni singleplayer împărțite pe mai multe obiective, fără să mai amintesc variantele pe care ni le oferă cele patru personaje, jocul are o durată de viață ridicată, cu unele pasaje excelente. Cum checkpoint-urile nu sunt însă plasate întotdeauna chiar la ieșirea din momentele fierbinți, **Killzone** joacă, de fapt, cartea unui ritm fals, plin de tensiune poate, dar foarte lent. Și linear. În afară de câteva scene bine țesute (mitralierele mastodontice pe care trebuie să le neutralizăm), ajungem să ne deplasăm din zonă în zonă urmând calea trasată de producă-



Cei patru cavaleri ai Apocalipsei

După ce suferim câtva timp în ținuta căpitanului Templar (Simon Templar?), genul de tip polivalent pe care-l invidiază toți puștii, vom avea posibilitatea să jucăm și cu Luger, Rico și Hakha, adică un cvartet de eroi. Cum fiecare personaj are abilități diferite, alegerea noastră de la începutul misiunii va face să evolueze gameplay-ul, chiar dacă desfășurarea misiunilor nu va varia în linii mari.



Luger

Spion tot pe-atât de redutabil pe cât de irascibil, Luger se poate ghemui ca să se fofileze prin pasajele strâmte, urca pe coardă și ajunge în spatele adversarilor pentru a lua gâtul. Vederea termică îi permite să rămână în umbră și să-și vadă camarazii cum o iau în freză în locul lui. Atu de necontestat atunci când vine vorba despre rezistența adversarilor la tirurile de departe, aceasta poate conta și pe un silencer foarte practic. Combinat cu zoom-ul – opțional pe aproape toate armele – seconary fire-ul puștii sale poate fi folosit drept sniper cu mult succes. Zoom-ul este ajustat în funcție de timpul de apăsare pe stick-ul drept; până aici, nimic de contestat, pentru că putem deplasa liniștiți vizorul fără să fim obligați să apăsăm încontinuu R3. Din păcate, pentru a ne complica viața și evita abuzurile în multiplayer, probabil, mira se mișcă în mod bizar (mi-e greu să spun realist!), fapt care ne obligă să mișcăm stick-ul tot timpul. Stresant. Din fericire, avem posibilitatea de a regla sensibilitatea și inversa vederea.



Rico

Rico deține rolul șmecherului cu suflet bun și cu mitralieră/lansator de rachete pe care o ține strâns în ambele mâini și care îi este peste măsură de folositoare la umplerea lacunelor pe care le are în vocabular. Rezistent ca un taur îndopat cu fân, Rico este însă tot pe-atât de lent, fapt care îl dezavantajează. Lui îi vom pasa distrugerile de scule mecanice și execuțiile de regimente supărate.





Hakha

Hakha poate escalada unele elemente de decor pentru a pătrunde liniile adverse și experiența sa în armele Helghast îl face mai exact în privința echipamentelor adverse.

Cei patru soldați vor evolua împreună în majoritatea jocului, garantându-ne câteva diferențe în desfășurarea obiectivelor și creșterea duratei de viață a lui **Killzone**. Din păcate, nu vom avea oportunitatea de a sălta de la unul la altul în cursul misiunilor; jocul va păstra o înregistrare a timpului pe care îl petrecem în compania fiecărui personaj.

tori, având întotdeauna un mănunchi de adversari de lichidat. Câteva niveluri sunt destul de vaste şi mai ofere nişte variaţiuni. Dar faptul de a nu avea funcţia "jump" sau a nu inter-acţiona cu elementele din decor, în afara celor prevăzute de programatori, îţi întăreşte impresia că eşti pus pe şine şi nu ai cum să deviezi de la drum.

Multi... sau nimic

Cei plictisiţi de campania single au posibilitatea să treacă la multi, care este intitulat *Battlefield*, că-i mai viril aşa. Nu prea ai mare lucru de jucat în offline, care se joacă în single sau duo în split screen, chiar dacă putem plasa până la 15 bots pe cele 10 hărţi. Modul online până în 16 jucători este conceput special pentru satisfacerea poftei de frag-uri. Modurile de joc nu-i vor mişca însă prea mult pe veteranii FPS-urilor, căci pe lângă inevitabilul ***Team Deathmatch***, apar *Domination* cu puncte pe care trebuie să le controlăm, un mod *Assault*, cu obiective pe care trebuie să le protejăm sau distrugerea taberei adverse şi o variantă intitulată *Defend and Destroy*, în care fiecare team trebuie să atace obiectivele adverse fără să-şi neglijeze însă apărarea bazei. Ultimul din cele şase moduri de joc, *Supply Drop* cere fiecărei echipe să recupereze cinci containere plasate în locuri diferite pe hartă şi să le aducă în bază. Scopul jocului este să te rupi serios în figuri ca să recuperezi sculele de la vecini şi eşti recompensat dacă aşa-zisele pachete sunt apărate în baza ta timp de 15 secunde. Despre distracţie, ce să spun: poate să vă placă, cu condiţia să nu fi jucat intens FPS-uri PC în viaţa voastră (ceea ce sper că nu cazul!), căci pe consolă ritmul este foarte lent şi ţintirea cu stick-ul destul de imprecisă.

Guerilla ne-a promis marea şi sarea, dar trebuie să recunoaştem că am cam rămas cu promisiunile; ne aşteptam la mai mult după afirmaţiile incendiare făcute de producători şi care se dovedesc adevărate în proporţie de 50%. Manevrabilitatea lui **Killzone** este prost făcută şi dăunează distracţiei, numeroasele bug-uri grafice au acelaşi efect şi plictiseala se instalează progresiv, pe măsură ce trec orele. Per total, însă, jocul celor de la Guerilla este un FPS fair, dotat cu o atmosferă de excepţie şi un design de calitate, dar nu stă nici două secunde în faţa referinţelor genului, atât ca gameplay cât şi ca realizare tehnică. **Killzone** are ceva ciudat în el: te seduce şi te enervează în acelaşi timp!

PAPARAZZIN(GER)
cipri@pcgames.ro







Punctaj
KILLZONE

PRODUCĂTOR	Guerilla
PUBLISHER	Sony CEE
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	23,90 euro
VÂRSTĂ	peste 16 ani

PRO & CONTRA

PRO	CONTRA
grafică excepţională	repetitiv şi linear
o notă de originalitate	manevrabilitate redusă
atmosferă superbă	bug-uri grafice

Grafică	92%
Sunet	90%
Gameplay	79%
Atmosferă	87%
Multiplayer	80%

85%

SISTEM VIDEO PAL

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HALO


NINTENDO DS
FII ATOTPUTERNIC!
Joacă-te cum nu te-ai mai jucat până acum, cu Touch Screen-ul noului Nintendo DS. Tehnologia Dual Screen și microfonul integrat înseamnă mai multă distracție. Mai mult decât atât, bucură-te atât de funcțiile suplimentare precum Picto-Chat pentru a trimite mesaje folosind ultima tehnologie wireless cât și de versiunea demo a jocului < Metroid Prime :First Hunt >. Treci la joacă!
WWW.NINTENDO.DE
TOUCH ME!
12+
www.pegi.info
TNT GAMES
Distribuit în România de TNT Games SRL
Tel: 021/3240980, info@tntgames.ro
www.tntgames.ro
Nintendo DS este compatibil și cu jocurile pentru GameBoy Advance și GameBoy Advance SP

Warcards
ALIANȚE

Cu câteva luni în urmă, anunțam cu mare fast apariția pe piața românească a unui TCG (trading card game) pur sânge indigen, care dorea să ofere publicului din țara noastră posibilitatea de a descoperi într-un joc de cărți un univers fantasy deosebit de antrenant. Ei bine, timpul a trecut, jocul a început să prindă rădăcini adânci în diversele comunități, iar acum producătorii vor să răsplătească devotamentul fanilor, lansând noi pachete de joc. Toată lumea s-a obișnuit să joace folosind cele două facțiuni existente, Thara și Worc, complementându-le cu niscaiva boostere din Întăriri... Ei bine, e timpul pentru o modificare a strategiei, deoarece Alianțele amenință să apară!

Continuând firul epic lansat de primele seturi, în care worcii lui Grugh au fost în sfârșit ordonați într-o armată solidă și bine organizată, Alianțele urmăresc povestea lui Argath și a Mianei, două personaje diametral opuse. Argath, regina shamaneselor horc, s-a cam săturat să fie luată peste picior de către oamenii cei încrezuți și decide că e timpul să acționeze. Formând o alianță cu Grugh, Argath și armata ei de bestii decid să părăsească Mlaștinile Întunecate, să străbată Munții Cețoși prin diverse pasaje numai de ei știute, pentru a invada teritoriile Alianței. Alianța, la rândul ei, este formată din trei rase principale: elfi, dwarfi și oameni, la care se mai adaugă helfii (half elfii) și hobbiții de pe dealuri. Pentru a reuși să respingă atacul bestiilor, Miana, regina Alianței încearcă să creeze un pact stabil cu Lexus, regele oamenilor – și astfel războiul declanșat de invazia orcilor ia amploare... Pregatiți-vă warpack-urile!

> „Rasele vechi se cred superioare și preferă să ne considere bestii. E timpul să le arătăm adevărul! Bestiile nu sunt în stare să controleze bestiile. Bestiile stiu doar sa lupte cu bestiile."
>
> - Argath, regina Mlaștinilor Întunecate



Principalul motiv pentru care vom fi nevoiți să ne regândim strategiile este apariția de noi tipuri de teritorii – pădure, munte și mlaștină. Foarte multe unități din noile warpack-uri vor necesita un cost combinat, deci, implicit, o nouă abordare a situației. Pentru plângăcioșii care boceau că Warcards se bazează poate prea mult pe forța brută a unităților combinate cu echipamente, neglijând astfel aspectul vrăjilor, am o veste bună: în noile warpackuri (în special Aliantz), accentul pus pe utilizarea vrăjilor a crescut simțitor, iar combinarea acestora cu unitățile de suport a devenit esențială. Avem parte de foarte mulți vrăjitori, precum și vrăji devastatoare, fără însă ca unitățile ofensive „clasice" să fie neglijate. În Aliantz, oamenii stăpânesc la perfecție puterea magiei, în timp ce elfii, helfii și dwarfii s-au concentrat mai mult pe forță fizică, dexteritate și rapiditate. Astfel, infanteria din prima linie va fi reprezentată de spadasini helfi, protectori dwarfi sau cercetași elfi, iar ariegarda va fi formată din Vrăjitori sau din Stăpâni ai Focului. Combinate cu o serie impresionantă de vrăji, cum ar fi Fulgerul sau Incinerarea , toate acestea pot forma un warpack mai mult decât competitiv.

De cealaltă parte, în tabăra Nuhr, cuvântul de ordine este Bestie. O cohortă numeroasă de tot soiul de creaturi hidoase vor contracara asaltul aparent de neoprit al combinațiilor din Aliantz, foarte multe dintre ele posedând abilități speciale deosebit de periculoase. Ogrii, Goblinii, Trolii și Horcii (half-orcii) s-au aliat pentru a crea una dintre cele mai letale armate, formată în mare parte din bestii precum Morrk-ul, Rhodon-ul sau Năpârca, ținute bine în frâu de Shamanesele Horc, care, la rândul lor sunt protejate de Pândarii Trolli sau de Protectorii Horci. O serie impresionantă de vrăji fac tacâmul complet, iar adversarii noștri vor tremura de frică în fața unei Malarii, al unui Cutremur sau în fața Turbării. Interesantă de remarcat este introducerea abilității de zbor – abilitate ce, din nou, pune la grea încercare strategiile jucătorilor.

În afara acestor facțiuni aflate într-un perpetuu război, producătorii vor mai introduce și o serie de Mercenari. Aceste cărți, ce includ, bineînțeles, atât unități normale, cât și eroi (și ce eroi, fraților, abia aștept să îmi modific warpack-ul) vor putea fi achiziționate doar separat, rolul lor în intreaga poveste fiind, practic incidental. Noutatea vine prin faptul că aceste cărți nu se vor comercializa la pachet, ci la bucată, asta din cauza abilităților lor exceptionale, iar numărul Mercenarilor dintr-un warpack va fi limitat la o cifră fixă. Ce mai pot spune? Din ce am văzut, răsfoind lista unităților ce urmează să apară, pot spune că producătorii au reușit să mențină jocul într-un echilibru aproape perfect, lăsând astfel soarta partidelor în mâna jucătorilor. Excelent. Acestea fiind spuse, vă aștept pe câmpul de luptă!

SERIAL-PAULLER
paul@pcgames.ro


„Trebuie să fim uniţi! Copiii lui Mesmer nu vor dispărea uşor. Chiar dacă noi îi considerăm nişte monştri, în luptă ne sunt superiori. Doar împreună îi putem învinge!"
- Miana, regina Alianţei
www.warcards.ro



Demons and Wizards - **Demons and Wizards**

Destul de puţin cunoscută publicului larg, această trupă se vrea a fi un proiect de power metal (cu câteva picături de industrial, pe ici, pe colo), gândit de Jon Schaffer (Iced Earth) şi Hansi Kursch (Blind Guardian). În general, atunci când doi muzicieni de o asemenea talie încearcă să facă ceva împreună, mai ales când ambii au personalităţi puternice şi total diferite, iese un produs de care e bine să te fereşti. În acest caz însă, rezultatul este unul fantastic. Nu numai că albumul este unul extrem de reuşit, el chiar rivalizează, în opinia mea, cu foarte multe best-selleruri de pe piaţă, chiar şi acum, la câţiva ani buni de la lansare. De la primul până la ultimul sunet al pieselor, totul sună cum nu se poate mai bine: vocea din intro-ul Rites of Passage, ritmul dur din piese precum Heaven Denied sau Blood on my Hands, compoziţia melodică din The Whistler şi Path of Glory, sau incredibila baladă Fiddler On The Green. Personal, nu am descoperit pic de greşeală, mai mult, nu am găsit o piesă de pe tot albumul care să nu îmi placă! E ceva, mai ales în sensibilul domeniu al power metal-ului, unde un singur rif de chitară poate strica o întreagă melodie. Marele avantaj al formaţiei (precum şi al altor asemenea proiecte care au reuşit să supravieţuiască) este acela că se bucură de prezenţa a doi (sau mai mulţi, în alte cazuri) compozitori de calibru. Atât Hansi Kursch, căruia I-am urmărit cu atenţie evoluţia de-a lungul timpului, cât şi Jon Schaffer, dau dovadă de veleităţi muzicale deosebite.

Nota: 94%

Type O Negative - **Bloody Kisses**

Multă lume spune că acest Bloody Kisses este cel mai bun album Typo O Negative, lucru cu care nu pot fi deacord în totalitate, el devenind monoton pe alocuri. Însă sunt de acord cu faptul că este un album destul de bun, iar originalul mix de genuri cu care ne-au obişnuit băieţii de-a lungul timpului îl face şi mai original. Există o grămadă de ascultători de rock ce nu prea digeră un asemenea sortiment muzical care, ce-i drept, se poate dovedi de multe ori cam greu la stomac, însă cei ce reuşesc să sară peste aspectele de suprafaţă, vor afla că Type O Negative este o trupă ce oferă muzică de cea mai bună calitate. Ascultând acest album, am avut impresia unor mici elemente de doom ce au fost subtil ascunse în spatele compoziţiilor, atât de subtil încât pot scăpa unei urechi neatente. Odată descifrate, însă, mi-am dat sama că sunt impresionante, în adevăratul sens al cuvântului, ele ajutând la crearea unei atmosfere aparte ce pluteşte pe tot parcursul albumului. Poate că ritmul tinde de multe ori să devină ceva mai monoton însă, ca de obicei în ceea ce priveşte formaţia, clapele salvează situaţia, aducând finisaj fiecărei piese. Producţia albumului în sine este foarte bună, instrumentele sună foarte clar (probabil aceasta a fost şi intenţia) iar potrivirea lor în contextul melodiilor este foarte bine gândită. În mare, albumul m-a plictisit niţel la început, probabil datorită accentului de doom/gothic imprimat special pentru fanii hardcore ai genului, însă această producţie merită pe deplin studiată şi ascultată.



Nota: 84%







Constantine

Constantine este o adaptare a BD-urilor Hellblazer apărute la DC Comics/Vertigo. Această serie descrie aventurile lui John Constantine, un investigator al paranormalului care fumează mult prea mult şi care are unele dificultăţi în relaţiile sale cu Dumnezeu şi Diavolul. Puriştii seriei originale cu siguranţă că vor fi nemulţumiţi pornind chiar de la faptul că personajul central original, Constantine, era un englez blond (aducând puţin cu Sting). Producătorii filmului au recurs poate la serviciile lui Keanu Reeves şi pentru că a jucat deja rolul de salvator al umanităţii în cele trei părţi ale peliculei "Matrix". Prin urmare, succesul filmului era asigurat într-o oarecare măsură.

În ciuda faptului că are câteva puncte comune cu BD-urile DC/Vertigo, pelicula este totuşi bizară (weird for the sake of weird), spectaculoasă şi nu întotdeauna logică. În final ieşi din sala de cinematograf cu impresia că nu ai înţeles totul. În ceea ce priveşte subiectul filmului este destul de simplu: John Constantine, un extralucid anticonformist care a făcut literalmente un du-te-vino în Infern, trebuie să o ajute pe Katelin Dodson, poliţistă, în a dezvălui misterul morţii surorii gemene a acesteia. Cu această ocazie, ancheta îi va aduce într-o altă lume, şi anume aceea a îngerilor şi demonilor care bântuie subsolurile Los Angles-ului.

Filmul Constantine, avându-l în rol principal pe Keanu Reeves, este un excelent lung-metraj de acţiune. Am apreciat foarte mult numeroasele referinţe religioase, precum prezenţa arhanghelului Gabriel, puterea purificatoare a sacrificiului, principiul echilibrului. Mi-a plăcut foarte tare conceptul şi reprezentarea semi-fiinţelor, prezenţa lor simultană în jurul bărbatului decedat. De asemenea, filmul impresionează şi prin multitudinea de personaje secundare, care, de altfel, nu sunt folosite la capacitatea maximă. Efectele speciale sunt spectaculoase, amintindu-ne de Matrix, fără a fi însă exagerate, iar povestea este destul de bună, debutând chiar din primele cinci minute ale filmului. Efectele speciale sunt reuşite, iar reprezentarea pasajelor de infern având ca decor Los Angeles-ul sub ruine este impresionantă. Nu este cel mai bun film al anului, dar cu siguranţă este unul dintre cele mai bine realizat film cu demoni ce mi-a fost dat să văd. Scenariul este puţin previzibil, dar pentru că are la bază o bandă desenată cu super eroi, nu trebuie să te aştepţi la intriga secolului. Rămâne de văzut dacă şi voi sunteţi de aceeaşi părere. Vizionare plăcută!

HALF-WIFE





CD-ROM 57 iunie/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers







CD 1

DEMOS

EastSide Hokey 2005
Live for Speed 2
Mythic Blades
Pariah
Project: Snowblind

DRIVERS

Ati Catalyst v.5.4 win2000/XP
nVidia Forceware v.71.89 win2000/XP

PATCHES

Silent Hunter III
Star Wars: Knight of the Old Republic

TOOLS

Ad-Aware Personal v.1.05
ATi Tray Tools v.1.0.2
BSPlayer v.1.22
Picasa v.2
RivaTuner v.2.RC15
Winamp v.5.08e

CD 2

DEMOS

Cossacks 2
Championship Manager 5
Deadhunt

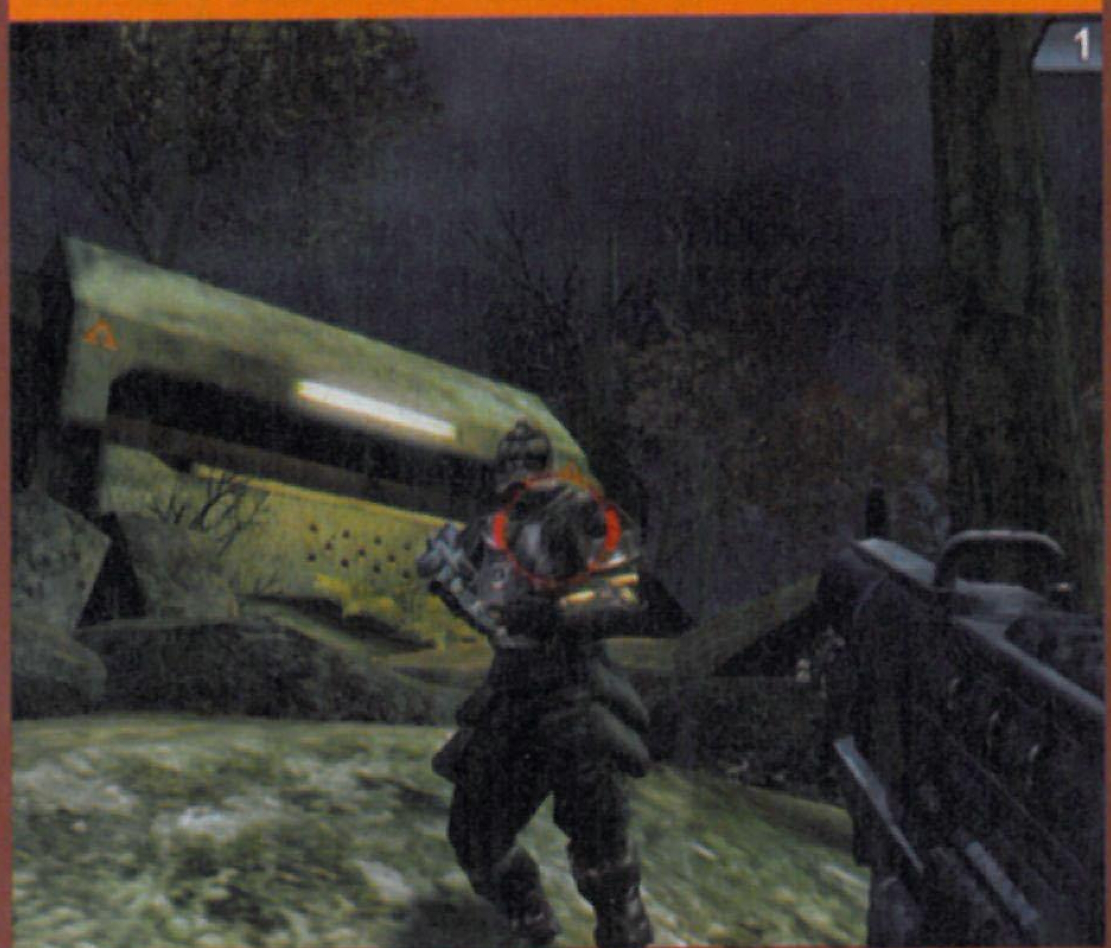
SPECIALS

Doom 3 - Moregore MOD
Panzer General 2 - Campain
Splinter Cell - Chaos Theory MAP-EDITOR
UT2004 MOD USkaarj

VIDEOS

Battlefield 2
Black and White 2
Commandos 3 - Strike Force
Pariah
Tomb Raider - Legend

Pariah CD+DVD



Demo-ul Multiplayer al celor de la Digital Extreme poate provoca multe ore de dependență. Cu zeci, poate chiar sute de servere online deja, dar mai ales cu acel feeling aparte de UT 2003/2004, **Pariah** promite să aibă o viață lungă printre comunitățile online. Așteptăm cu interes și un teaser pentru singleplayer...

CERINȚE SISTEM
Necesar: CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D : Da

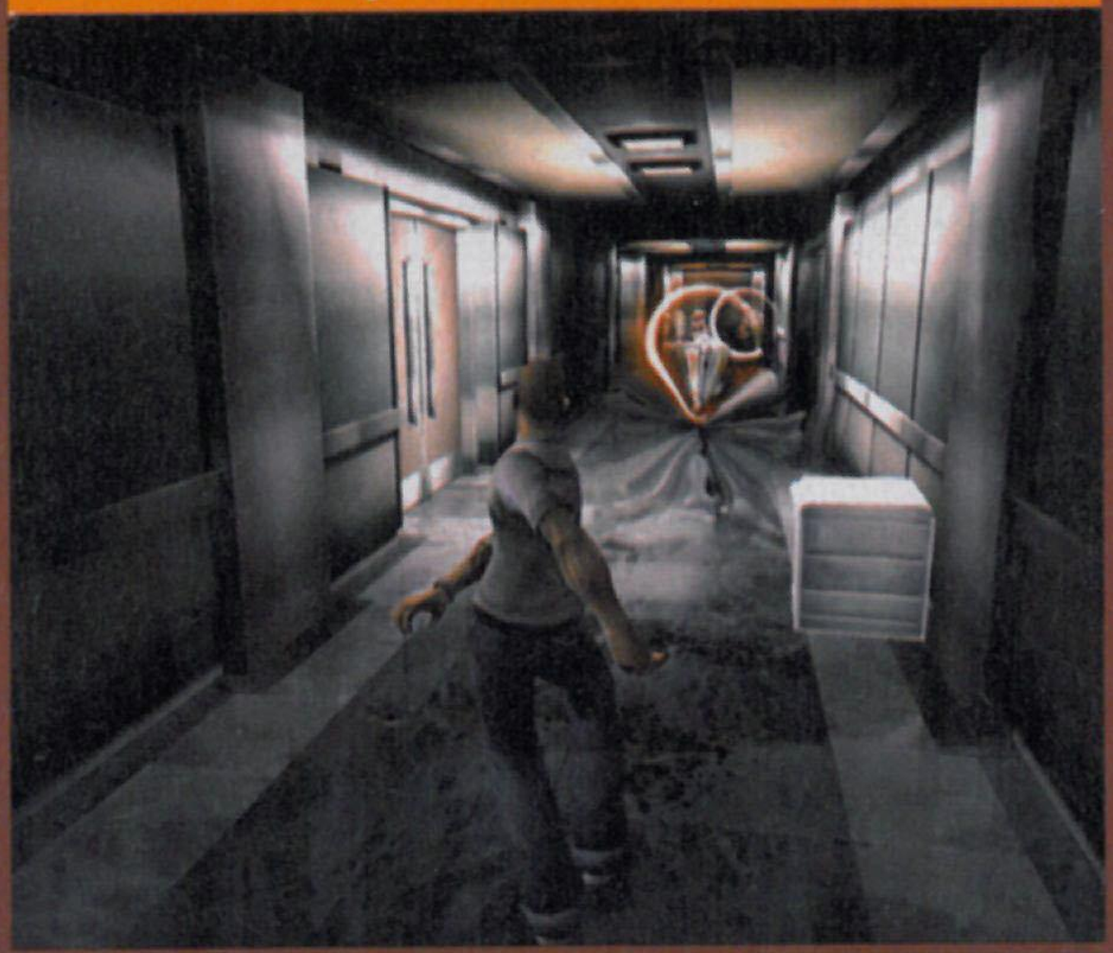
Cossacks 2 CD+DVD



Se pare că războaiele purtate de către marele maestru Napoleon primesc din ce în ce mai multă atenție din partea producătorilor, drept pentru care iaca hop și **Cossacks 2**. Subiectul este unul ce trebuia tratat mai degrabă într-o continuare a seriei Total War, dar dacă producătorii acesteia nu se sesizează, bun e și **Cossacks**...

CERINȚE SISTEM
Necesar: CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM
Suport 3D : Da

Second Sight CD+DVD



Nu de prea multe ori suntem puși în fața unor jocuri cu un story atât de original. Dacă de obicei totul se reduce la "tu ești cel mai adevărat soldat American, dar arma ta preferată rămâne AFK-ul", **Second Sight** vine ca o alternativă placută și neașteptată la fluxul continuu și monoton de titluri kitsch-oase.

CERINȚE SISTEM
Necesar: CPU 1 GHz, 256 MB RAM
Suport 3D : Da

DVD-ROM

57 iunie/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



Brothers in Arms

Pe meleaguri nemțești, este foarte ușor să uiți de tine, tot împușcând naziști neajutorați. Pentru a elimina acest factor de stress, Gearbox te pune în compania unor vajnici luptători pentru libertate, a căror inteligență, și așa artificială, cam lasă de dorit. Jocul se auto-caracterizează prin două cuvinte: realism și autenticitate (lol).



CERINȚE SISTEM

Necesar: 1,5 GHz, 256 MBRAM

Suport 3D : Da

DEMOS

- Brothers in Arms
- Championship Manager 5
- Cossacks 2
- Deadhunt
- EastSideHokey2005
- Live for Speed 2
- Mythic Blades
- Pariah
- Projectsnowblind
- Psychonauts
- Robots
- Second Sight
- Taxi3

DRIVERS

- Ati Catalyst 5.4 win2k/XP
- nVidia Forceware 71.89 win2k/XP

PATCHES

- Silent Hunter III 1.2
- Star Wars - Knight of the Old Republic

SPECIALS

- Battlefield Vietnam MOD
- Return to Castle Wolfenstein Degeneration MP MOD
- Doom 3 - Moregore MOD
- Panzer General 2 - Campain
- Splinter Cell - Chaos Theory MAP-EDITOR
- Unreal Tournament 2004 MOD

TOOLS

- Ad-Aware Personal v.1.05
- ATi Tray Tools v1.0.2
- BSPlayer v1.22
- Picasa v2
- RivaTuner v2.RC15
- Total Commander v6.52
- Winamp v5.08e
- ZoneAlarm Free v.5.5.062.011

VIDEOS

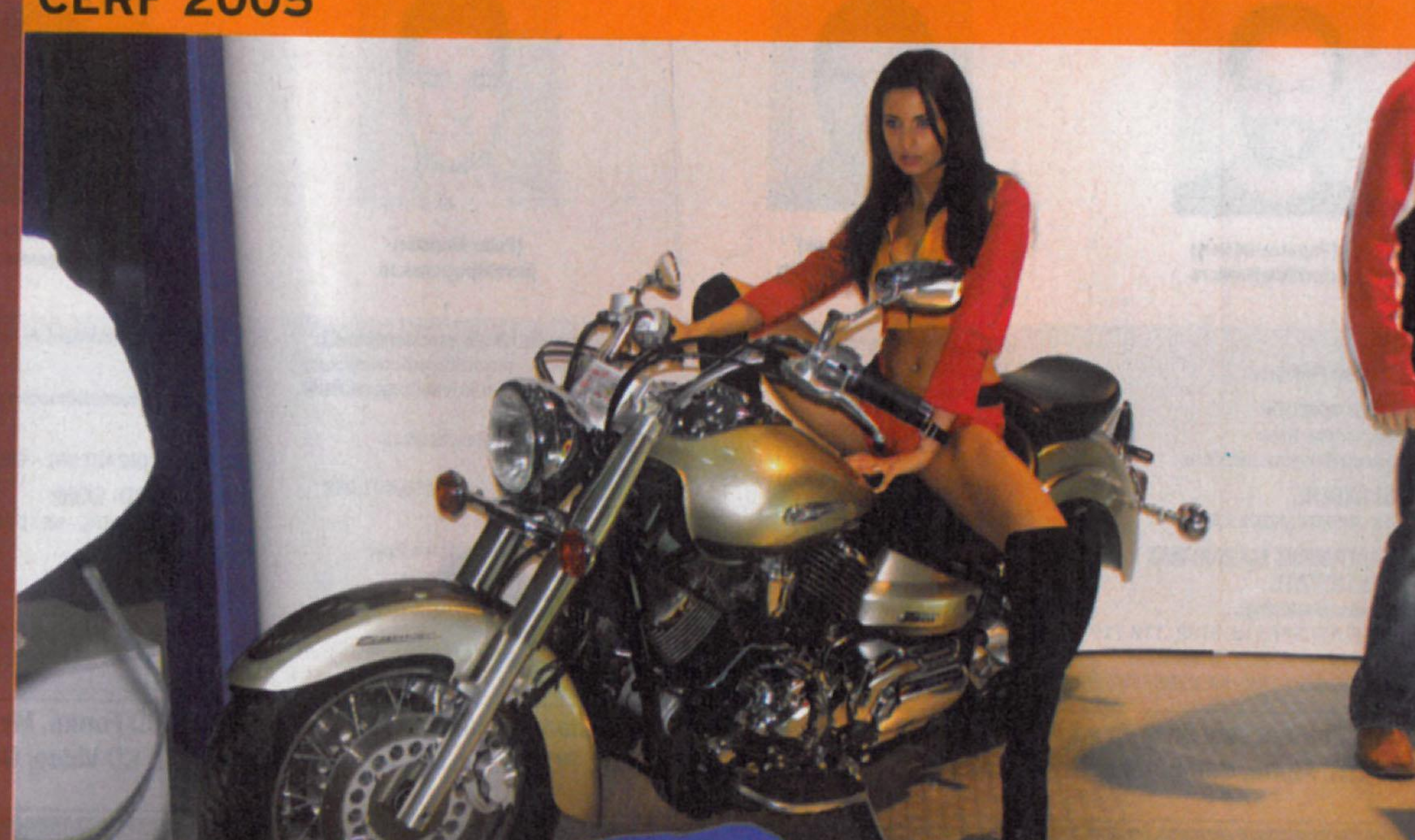
Game trailers

- Battlefield 2
- Black and White 2
- Chrome - Specforce
- Commandos 3 - Strike Force
- Earth 2160
- Gothic 3
- Oblivion Lost
- Pariah
- Tomb Raider -Legend

Movie trailer

- A Scanner Darkly
- Into the Blue

CERF 2005



Sfânta E3-ime

Încropeam adineauri cu Cipri lista jocurilor pe care ar urma să le testăm în numărul viitor, şi ne cruceam care mai de care, când vedeam în ce hal se îngroaşă gluma... Dintr-o ediţie specială dedicată E3-ului, cum e şi normal să fie PC Games-ul pe luna iulie, cu zeci de avanpremiere ale jocurilor prezentate luna asta în Los Angeles, mâine-poimâine ne trezim cu tot atâtea titluri care stau la coadă în aşteptarea unui test!

Nici n-are sens să mă apuc să le înşir aici pe toate 20-25, câte s-au strâns până acum, dar măcar o parte dintre ele ar fi cam aşa: **Imperial Glory**, **Stalingrad** şi **Darwinia** pe partea de strategie; **Pariah**, **Boiling Point**, **Close Combat: First to Fight**, **Elite Warriors: Vietnam** şi încă vreo patru jocuri de acţiune; plus o grămăjoară frumoasă de RPG-uri – **The Bard's Tale**, **Sacred: Underworld**, **The Fall**, **Dungeon Lords**, **Restricted Area** şi MMO-ul **Guild Wars**. Asta ca să nu mai pomenesc de **Singles 2: Triple Trouble**, **7 Sins** sau alte glume de-astea puerile. Eventual vom completa şi cu ceva mai relaxant... un **TrackMania: Sunrise**, ori un **LEGO Star Wars**. Că, deh, un Yoda mic şi verde pică bine la orice oră!

SFINCTER SISOE
serban@pcgames.ro



PCGames 4 Fun iulie/2005

Caseta redacţională

Redactor-şef
Ciprian Corolianu



(Paparazzin(Ger))
cipri@pcgames.ro

Redactor
Şerban Stokker



(Sfincter Sisoe)
serban@pcgames.ro

Redactor
Jácint Erdei



(Pater Monster)
jacint@pcgames.ro

Redactor
Paul Sărăţeanu



(Serial-Pauller)
paul@pcgames.ro

Corectură
Liana Corolanu
(Half-Wife)

DTP
Alexoaie Ioan
(Alex Luthor)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás
(webcastor)
webmaster@pcgames.ro

Director
Gabriela Puchianu

Director executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

PUBLICITATE:
S.C. INSERT MEDIA S.R.L.

DEPARTAMENT MARKETING PUBLICITATE
Director marketing:
ANGELA PUSKAS tel. 0788/176.716
angela.puskas@mediacontact.ro
RĂZVAN BELTECHI - tel: 0788/507.285
r.beltechi@mediacontact.ro
SÎNZIANA DEM - tel: 0788/343.942
s.dem@mediacontact.ro

Comenzi si abonamente:
Ramona Ghirdan - 0259/441.523
abonamente@mediacontact.ro

Expediţii:
Paul Mork

Distribuţie
SC Media Contact Distribuţie SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuţie convenţională:
Onica Dorin tel.:0788/343.943
Director distribuţie neconvenţională:
Horia Noje - vanzari@mediacontact.ro
Director Distributie în reţeaua şcolară:
Cristian Restea - distributie@mediacontact.ro
Belcin Ovidiu
Aurica Andreiu - tel: 0359.401.086

Contabilitate
Director economic: Oana Noje
financiar@mediacontact.ro
Contabil şef: Adina Borz

Juridic
Ioana Cioară
juridic@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producţie:
SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea

Producţie CD- ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0788.343.943

Editor
SC MEDIA CONTACT srl

S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 9 MAI 2005

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Alpha, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, PC Practic, My Hardware, Blanca, K2, CD Video, Gama.

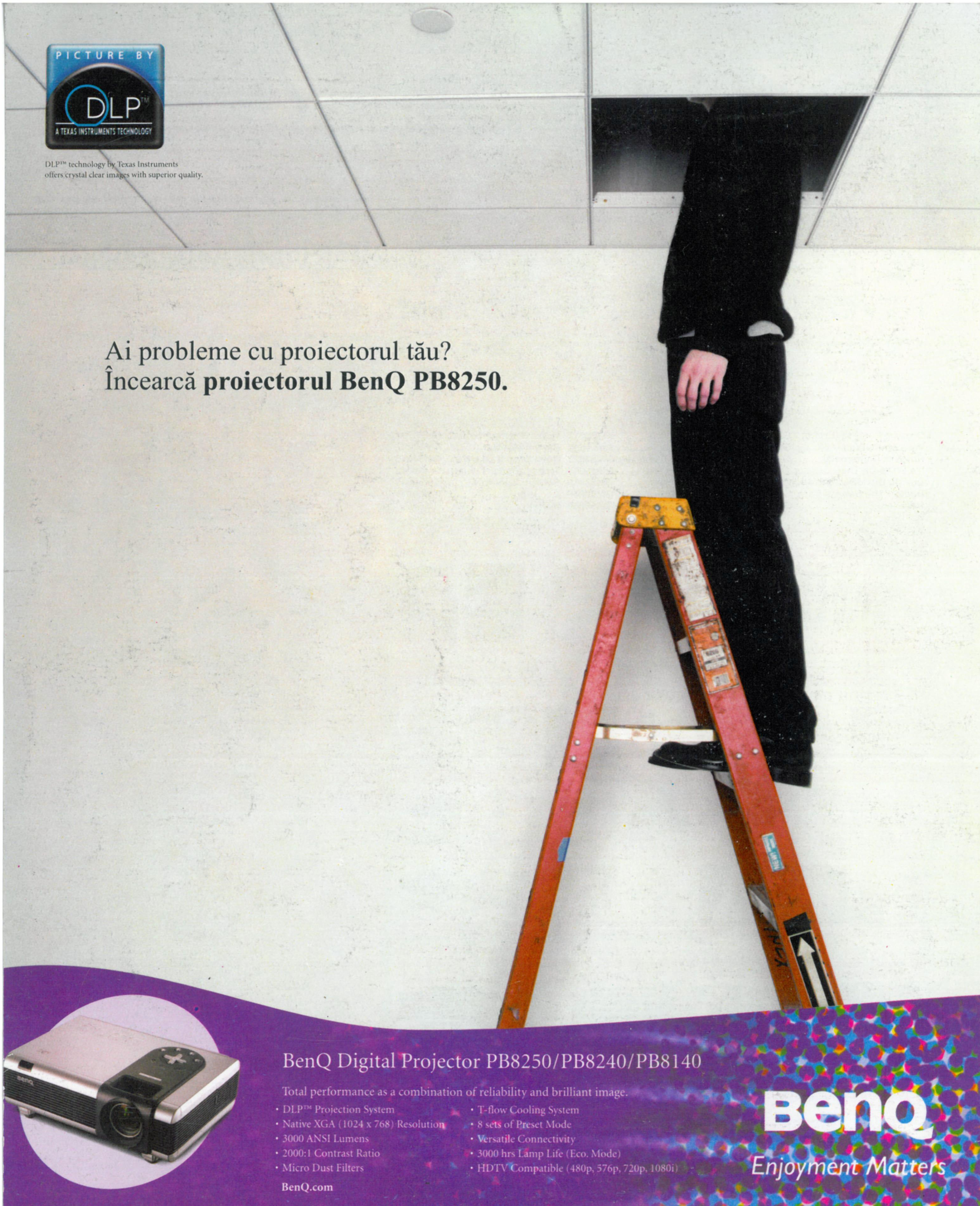
Preşedinte: **Dorel Puchianu**

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.5263
e-mail:
pcgames@mediacontact.ro
redactie@pcgames.ro
homepage: www.pcgames.ro

Inserenţi

RDS	2
WCG	5
T3	15
Audiofon	17, 91
MCOnet Romania	23
Best Distribution	39
Transilvania TV	39
CD Forum	58
MyLinux	77
Nintendo	83
Benq	92

ISSN: 1454-9964


PICTURE BY
DLP™
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
DLP™ technology by Texas Instruments offers crystal clear images with superior quality.
Ai probleme cu proiectorul tău?
Încearcă proiectorul BenQ PB8250.
BenQ Digital Projector PB8250/PB8240/PB8140
Total performance as a combination of reliability and brilliant image.
• DLP™ Projection System
• Native XGA (1024 x 768) Resolution
• 3000 ANSI Lumens
• 2000:1 Contrast Ratio
• Micro Dust Filters
• T-flow Cooling System
• 8 sets of Preset Mode
• Versatile Connectivity
• 3000 hrs Lamp Life (Eco. Mode)
• HDTV Compatible (480p, 576p, 720p, 1080i)
BenQ.com
BenQ
Enjoyment Matters